SUN ZI

孫子兵法

L'Arte della Guerra

STATO MAGGIORE ESERCITO - Ufficio Storico

STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO
Ufficio Storico

SUN ZI

L'ARTE DELLA GUERRA

a cura di Huang Jialin e di Raimondo Luraghi

ROMA 1995

PROPRIETÀ LETTERARIA
Tutti i diritti riservati
vietata la riproduzione anche parziale
senza autorizzazione
© by SME - Ufficio Storico - Roma 1990

Prefazione di
RAIMONDO LURAGHI
Introduzione e traduzione dal cinese di
HUANG JIALIN

RISTAMPA 1995

PRESENTAZIONE

ARTE DELLA GUERRA

"La guerra è di vitale importanza per lo Stato, è una materia di vita o di morte, è una scelta che può condurre alla salvezza o alla rovina. È dunque necessario che essa venga studiata meticolosamente".

Con queste parole, scritte più di duemila anni fa, inizia il più antico trattato di operazioni belliche che si conosca: "L'arte della guerra" del generale cinese Sun Zi.

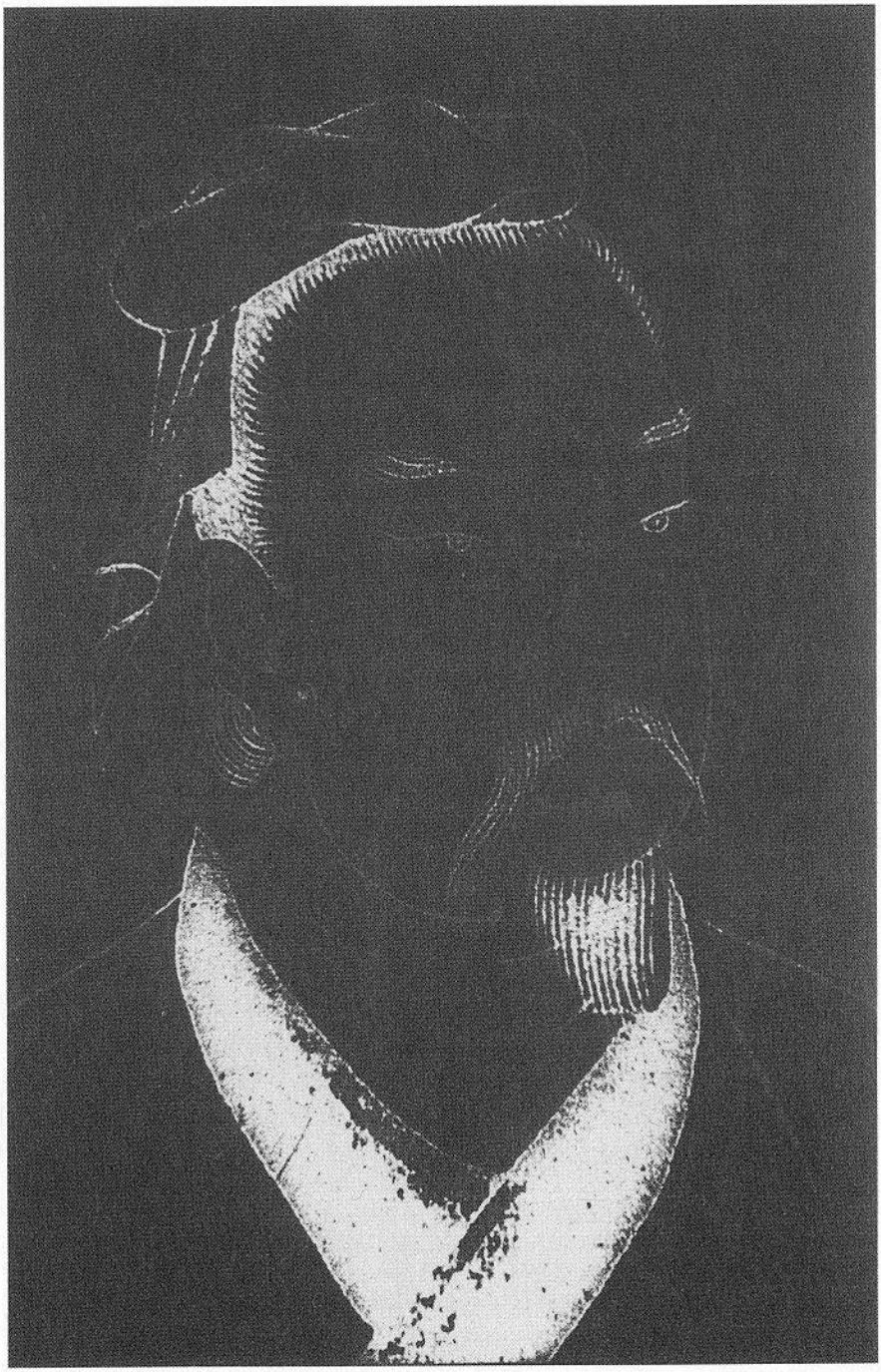
L'indiscutibile valore di quest'opera che fu considerata uno dei capolavori della letteratura cinese, è rimasto immutato attraverso il tempo per il profondo acume, l'incredibile modernità e la grande freschezza che traspaiono dalle sue pagine.

In maniera limpida e semplice, con la mentalità concreta propria dei soldati, Sun Zi analizza il fenomeno "guerra" nella sua completezza, impostando la trattazione sugli elementi fondamentali della strategia e del comando.

L'Ufficio Storico è lieto di presentare questo volume che ha anche il pregio di essere la prima traduzione italiana in assoluto condotta direttamente alla lingua originale.

Il nostro più sentito ringraziamento va al capitano Huang Jialin, dell'Esercito cinese, che ha curato la traduzione ed ha scritto la prefazione ed al professore Raimondo Luraghi che ha riveduto il testo italiano, apposto le note alla Prefazione e scritto l'Introduzione "Sun Zi e il pensiero militare occidentale".

Il Capo Ufficio Storico



PREFAZIONE

SUN ZI E IL PENSIERO MILITARE OCCIDENTALE

I

Sir Basil Liddell Hart, scrivendo nel 1963 la sua prefazione alla traduzione inglese di Sun Zi, così si esprimeva: «Il saggio di Sun Zi sull'*Arte della Guerra* costituisce, sull'argomento, il più antico trattato conosciuto; esso però non è mai stato superato sia come completezza che come acutezza di comprensione del fenomemo. Ben a ragione esso potrebbe esser definito l'essenza concentrata della saggezza nella condotta della guerra. Tra tutti i pensatori militari del passato solo Clausewitz può essergli paragonato, e persino lui è più «datato» di Sun Zi e in parte antiquato, sebbene egli abbia scritto oltre duemila anni più tardi. Sun Zi ha una più nitida prospettiva, maggiore profondità di vedute ed imperitura attualità».([1])

Su tale giudizio del grande critico militare britannico si può ancor oggi concordare senza alcuna riserva, sebbene sia giusto osservare che Liddell Hart non aveva potuto conoscere gli scritti di Montecuccoli, altrimenti avrebbe considerato lui, e non certo Clausewitz, come l'unico teorico occidentale in grado di reggere il confronto con il pensatore e soldato cinese.

Eppure l'Europa del Diciottesimo secolo, grazie alla traduzione del padre Amiot, incompleta, errata e mutilata fin che si vuole, ma capace di rendere almeno il nucleo essenziale del pensiero di Sun Zi, era stata perfettamente in grado di apprezzare nella sostanza *L'Arte della Guerra*; così come, mediante le varie edizioni e traduzioni degli «Aforismi», anche'esse incomplete, e distorte e relative solo ad una minima parte della sua opera, aveva potuto afferrare il nucleo del pensiero di Montecuccoli:([2]) né si può dire, a loro lode, che i

(1) - B H. Liddell Hart, «Foreword», in : Sun Tzu, *The Art of War* a cura di Samuel B. Griffith, London, 1963, pag. v.

(2) — Per tutto quanto concerne Montecuccoli, cfr: *Le Opere di Raimondo Montecuccoli*, a cura di Raimondo Luraghi, Roma, Uff. Storico S.M.Esercito, 1989, due volumi a tutt'oggi.

pensatori militari e i soldati del tardo '700 e del primo '800 avessero perso tali appuntamenti con la storia.

Il Padre Amiot, infatti, per sua stessa ammissione, si era posto a tradurre i testi militari cinesi dietro istanza di un Ministro del re Luigi XV, cui era giunta qualche notizia circa l'esistenza di tali opere: e il volume da lui pubblicato a Parigi nel 1772 aveva tosto ricevuto ampia e interessata attenzione. Recensito dall'«Esprit des Journaux», dall'«Année Littéraire», dalle «Mémoires de Trévoux», dal «Journal Encyclopèdique», era stato salutato con grande entusiasmo. Qualcuno aveva anche affermato che in Sun Zi vi erano tutti gli elementi della grande arte della guerra che si potevano riscontrare negli scritti di Senofonte, Polibio e del Maresciallo di Sassonia, auspicando che tale «grande trattato» fosse senza indugio fatto leggere e studiare non solo ai capi delle Armate francesi, ma anche a tutti i membri del corpo degli ufficiali. Né era sfuggito che Sun Zi, oltreché teorico militare, aveva anche comandato eserciti, ad un livello ben degno di Turenne o di Condé.(3)

Senza indugio, sia i sinologi che gli uomini di guerra avevano diffuso, letto e discusso Sun Zi, sempre nella traduzione del Padre Amiot: e sarebbe interessante uno studio il quale dimostrasse quale influsso possa aver avuto il pensiero di Sun Zi sui grandi teorici militari dell'Illuminismo. Quesito che è ben giusto porsi, poiché è invece accertato che Montecuccoli ebbe su di loro un'influenza che è difficile sopravalutare: da Folard, che ne fece la pietra angolare del proprio pensiero, a Napoleone, che vide in lui il Maestro insuperato dell'arte della guerra, Montecuccoli dominò supremo in quella grande temperie le cui propaggini arrivarono sino a Waterloo. Ma uno studio analogo sull'influsso di Sun Zi deve ancora essere fatto. Si rilegga comunque il messaggio che l'Imperatore inviò a Parigi la sera della battaglia di Ulma: «Ho

---

(3) — «Sun Tzu in Western languages», in: *The Art of War*... cit., p. 179 sgg.

battuto il nemico solamente con le marce»... «mai una tale vittoria è stata ottenuta ad un prezzo più basso».(4) Non sembra di sentire Sun Zi? «... il massimo dell'abilità consiste nel piegare la resistenza e la volontà del nemico senza combattere».

Dunque, non altri che Napoleone andava orgoglioso di simile strategia, che anche Montecuccoli, come Sun Zi, aveva discusso e sottolineato in maniera circostanziata. Vi era in effetti tra i due pensatori una serie di punti di analogia che ancor oggi sorprendono. Montecuccoli: «I Romani facevano più battaglie che assedi perché vedevano che per una rotta dell'armata nemica guadagnavano un reame in un giorno et a espugnare per assedio una città ostinata consumavano gli anni...»(5) Sun Zi: «La peggiore scelta è di attaccare le città. Si attaccano le città solo quando non c'è alternativa».
E ancora: «... si cerca di far giornata quando s'ha vantaggio, ovvero quando s'è necessitato.. Non si deve dar battaglia a grado del nemico, né quando egli è in disperazione, e di qui è nato il proverbio di far ponti d'oro al nemico che fugge...» (Montecuccoli); «... non subire dal nemico il momento preciso della battaglia... Non abboccare mai alle esche del nemico: non intercettare un nemico che rimpatria, lasciare una via d'uscita al nemico accerchiato e non spingere un nemico disperato agli estremi.» (Sun Zi); «Si cerca di costringere il nemico a battaglia assediandogli una piazza che gl'importi e dove il Principe ha ritirata la moglie et i figlioli e le cose più care...» (Montecuccoli); «È bene cominciare con l'impadronirti di qualcosa cui l'avversario tiene molto, ed egli si conformerà ai tuoi desideri» (Sun Zi); e si potrebbe continuare.

---

(4) — *Correspondance de Napoléon*, Parigi, 1858 sgg., 32 volumi, vol. I. pag. 392 sgg.

(5) — R. Montecuccoli , *Le Opere*..., cit.. vol. I, pag. 234.

II

Perché dunque sia Sun Zi che Montecuccoli durante il corso del diciannovesimo secolo caddero nell'oblio, è materia che pure meriterebbe di essere studiata: e per quanto si riferisce allo scrittore italiano, ciò è stato fatto.(6) Il pensiero del grande cinese fu evidentemente travolto dallo stesso vortice da cui emerse, come dominatore nel campo della dottrina militare, solo Clausewitz, appena sfidato dalle critiche di Jomini.

Il pensiero di Karl von Clausewitz ebbe un destino che non è esagerato definire distorto; ad esso capitò proprio ciò che il grande teorico prussiano temeva, qualora la sua opera, incompleta e non riveduta, fosse caduta in mano a persone incapaci di tener conto dello stato di abbozzo in cui essa era rimasta. Si trattava infatti, secondo lo stesso Clausewitz, di «una massa informe di pensieri», suscettibile di essere «esposta a interminabili malintesi».(7) Fu esattamente ciò che avvenne. Ma per quale ragione il solo Clausewitz divenne il pensatore dominante dell'Ottocento e specialmente della prima metà del Novecento, seguito solo a grande distanza da Jomini, spingendo nel dimenticatoio ogni altra scuola?

L'Ottocento fu, com'è noto, il secolo dei nazionalismi; e la Germania occupò di buon'ora un posto eminente tra le nuove «culture» emergenti, grazie alla sua lotta — cui essa dette un carattere di sollevazione nazionale — contro Napoleone. Si potrebbe, è vero, obiettare che la prima grande resistenza nazionale alle Armate imperiali occorse in Ispagna; che la Russia ne dette un ulteriore esempio, mentre nessuno può dubitare che la nazione inglese non si fosse impegnata come tale a fondo nel duello mortale contro l'Impero francese. Ma in nessuno di questi paesi la sollevazione antinapoleonica assunse, come in Germania, un carattere di lotta «idea-

---

(6) — Cfr.: R. Luraghi, «*Raimondo Montecuccoli, l'azione e il pensiero*, in: *Le Opere...*, cit., vol. I, pag. 9 sgg.

(7) — Carlo *(sic)* von Clausewitz, *Della Guerra*, Roma, 1942, p. 11.

le». Fu là, nella patria di Herder e di Fichte, che nacque il grandioso fenomeno culturale del Romanticismo, il quale contrappose a quella della Rivoluzione e dell'Impero francese una diversa concezione del mondo e della cultura; fu là che alla retorica della romanità venne opposta quella del Medio Evo; che il razionalismo proprio della cultura illuminista si vide contrapposto il volontarismo e l'intuizionismo romantico.

Gli inni di Teodoro Körner, non i proclami regi, incitarono alla lotta nazionale la gioventù tedesca. Nello stesso tempo la totale, catastrofica disfatta senza appello del vecchio esercito prussiano a Jena aveva aperto la strada a riformatori come Scharnhorst e Gneisenau che avevano afferrato il potenziale enorme insito nell'idea rivoluzionaria della nazione armata e dell'esercito di massa. In ciò era possibile sfruttare la coscrizione per i fini nazionali-espansionistici della monarchia prussiana (e della futura egemonia di questa sulla Germania).(8)

Clausewitz era il frutto di questa temperie.

La visione razionalista della guerra era per lui lettera morta: la guerra «ha senza dubbio una propria grammatica, ma non una logica propria».(9)

Qui stava la differenza profonda, invalicabile che separava il volontarismo e l'irrazionalismo romantico del grande teorico prussiano da razionalisti come Montecuccoli e Sun Zi. È vero che l'attenta lettura di Clausewitz mostrerà che egli, in concreto, giunge a conclusioni analoghe a quelle di Montecuccoli o di Sun Zi; ma la forma caotica in cui egli lasciò la sua opera fece sì che in essa fu possibile trovarvi tutto e il contrario di tutto: momenti di genialità che fanno ancor oggi immortale il *Vom Kriege* e ne rendono imperativa la lettura e la meditazione (ma quanti, tra coloro che dicono di ispirarvisi, lo hanno veramente letto e meditato?), accanto a tesi opi-

(8) — Gerhard Ritter, *Staatskunst und Kriegshandwerk. Das Problem des «Militarismus» in Deutschland*, München, 1954 sgg.; trad. it.: *I militari e la politica nella Germania moderna*, Torino, 1967 sgg., 3 volumi; vol. I, pag. 84 sgg.

(9) — C. von Clausewitz, op. cit., pag. 741.

nabili, discutibili, contraddittorie o francamente errate.

Sarebbe però inesatto scaricare solo su questo stato magmatico del *Von Kriege* la responsabilità storica delle conseguenze, a dir poco disatrose, che ne derivarono.

Vi è senza dubbio già in Clausewitz un'insistenza — del tutto romantica — sulla violenza. È vero che, superata la prima parte, egli ha cura di dirci che la guerra «assoluta» è un'astrazione: ma è anche vero che più oltre egli sostiene che tale «forma» di guerra è quella cui deve naturalmente tendere il condottiero; che la guerra è un atto di violenza spinto agli estremi limiti; che volervi introdurre un elemento di moderazione è assurdo. Fu soltanto naturale che simili dottrine venissero facilmente deformate e pervertite in quelle, mostruose, della guerra «totale» condotta al parossismo dalla strategia hitleriana. Fu così che lo Stato Maggiore Germanico, abbeverandosi ciecamente alle dottrine di Clausewitz rivedute e distorte dai suoi esegeti, marciò attraverso due guerre mondiali alla disfatta più catastrofica della storia.

III

Ma è ora di tornare a Sun Zi. Uno tra i più acuti critici militari contemporanei, il generale Fuller, scrisse, a proposito di Clausewitz, che questi non capì mai il vero scopo della guerra.([10]) In tutta la sua opera egli insiste sull'*annientamento* del nemico. Di fronte a tale tesi, quanto acuta e limpida appare la visione del grande cinese di oltre duemila anni prima: il fine della guerra è la vittoria. L'annientamento del nemico vi figura solo come una delle possibilità, e non la migliore da perseguire: «... il risultato ideale è prendere intero e intatto il paese nemico. Danneggiarlo o distruggerlo non è altrettanto buono. Del pari, è meglio catturare un'armata,

(10) — J.F.C. Fuller, *The conduct of war 1789-1961*, Londra, 1961, pag. 76.

o un battaglione, o una compagnia, o una squadra intatte piuttosto che distruggerle».

Montecuccoli, duemila anni dopo Sun Zi e duecento prima di Clausewitz, giunge alle stesse conclusioni.

La cosa non deve stupire: essa è, anzi, nella piena logica dei fatti. L'ingegno umano non migliora (né peggiora) con il passare dei secoli: anche se il suo patrimonio di esperienza deve (o dovrebbe) arricchirsi. I greci, come sempre, furono saggi quando immaginarono Atena, dea della saggezza, nascere già tutta armata dalla mente di Zeus. La strategia è un prodotto dell'ingegno umano: come tale i suoi principi sono eterni ed eternamente validi. La tattica, certamente si evolve con l'evolversi della tecnica (ma i suoi principi fondamentali no!); ma il genio umano (così come, per altro, l'insipienza umana) non mutano attraverso i secoli e i millenni, essendo del tutto determinati da situazioni individuali. La scienza militare, legata all'evoluzione della tecnologia e dell'economia, si evolve a sua volta (e non sempre per il meglio): l'arte della guerra, al suo livello più alto, è del tutto immune dal volger del tempo e dal mutare delle civiltà, così come ogni genere di arte. Come è del tutto assurdo sostenere che le circostanze cronologiche contribuirono a render «più grande» Piero della Francesca di Giotto, o van Gogh di Raffaello, così è altrettanto assurdo stabilire priorità tra, poniamo, Annibale e Napoleone in dipendenza dall'epoca in cui vissero. L'aver vissuto «più tardi», l'aver accumulato «più esperienza» non vale a rendere più «grande» la mente del generale o il genio del filosofo della guerra. Federico II soleva dire che i suoi muli avevano vissuto «l'esperienza» di tutte le sue campagne: ciò nonostante le loro menti erano rimaste al livello di quelle ordinarie dei quadrupedi. Non c'è dunque da stupirsi che il più grande tesoro teorico dell'arte della guerra sia ancor oggi Sun Zi. La sinteticità della sua opera gli dà una chiarezza superiore perfino a quella del grande Montecuccoli, sebbene in concreto i due Maestri mostrino una concordanza nei principi addirittura sbalorditiva.

Certo, le opere di uomini della statura di Sun Zi o di Mon-

tecuccoli contengono, oltre a quella teorica, anche una parte pratica intimamente, direi organicamente fusa con la prima; ed è proprio qui, proprio in questo altissimo momento (che Kant avrebbe definito della sintesi *a priori*), che emerge la loro immensa capacità di assimilare, meditare ed elaborare il loro vasto patrimonio di esperienza. Mentre Clausewitz infatti non servì mai altro che nello Stato maggiore, non comandò mai un reparto in campagna, Sun Zi e Montecuccoli erano stati soldati e comandanti in campo oltre e prima che pensatori. Da qui, per loro, il patrimonio prezioso dell'esperienza che Clausewitz non ebbe la fortuna di possedere, se non in minima parte. Questo valse a generare un certo scolasticismo nella sua opera, che non si avverte in quelle dei due grandi predecessori. Va anche detto tuttavia, per rimanere (e non casualmente) sul tema kantiano, che la sintesi *a priori* di livello veramente universale è possibile solo a menti di qualità eccelsa e dotate dal destino di una ricca e multiforme esperienza, come appunto quelle di Sun Zi e di Montecuccoli furono. E pure proprio Clausewitz (cui certamente il genio non fece difetto) era stato allievo del kantiano Kiesewetter, e al di lui influsso, forse, era stata dovuta la sua famosa distinzione tra la guerra «in sé» e quella della realtà pratica. Va però aggiunto che se fu veramente così, allora si deve dire che proprio in lui la sintesi a priori (probabilmente a causa del suo ridotto patrimonio pratico) non raggiunse quel vertice di altissima integrazione che il pensatore di Königsberg aveva illustrato, ma rimase, almeno tendenzialmente, ad un livello schematico, solo parzialmente risolto e piuttosto meccanico, per cui, come ebbi occasione di scrivere altrove, «Clausewitz, dimenticando che la *guerra assoluta* è, per sua stessa ammissione, un puro concetto logico (dunque inesistente *actu* e non usabile nella sfera pratica), identifica la forma assoluta della guerra con la strategia napoleonica, fenomeno contingente quant'altri mai»(11)

(11) — *Le Opere di Raimondo Montecuccoli...*, cit., vol. I, pag. 97 sg.

E — si può aggiungere oggi — ciò accadde perché in realtà il concetto di sintesi a priori non fu veramente mai bene assimilato da Clausewitz, allievo, sì, di un kantiano, ma uomo dell'età romantica, più vicino forse in realtà al Fichte della seconda maniera.(12)

Sun Zi comprese l'essenza della guerra infinitamente meglio di Clausewitz. La famosa definizione data da questi secondo cui la guerra è una continuazione della politica con mezzi differenti, appare oggi, di fronte a fenomeni come i conflitti «di bassa intensità», del tutto inadeguata.

Sun Zi, come Montecuccoli, aveva compreso alla perfezione che la guerra è, senza dubbio, un atto politico: ma non solo. Egli la vede come un fenomeno globale, onnicomprensivo, ove i contendenti possono scambiarsi colpi mortali ben prima che la parola sia data alle armi. Si veda il capitolo sullo spionaggio (Clausewitz vi dedica sì e no una paginetta, con parecchi luoghi comuni), il quale è un vero, sintetico manuale dei conflitti «indiretti», che potrebbe essere stato scritto in questi nostri tempi. Il capovolgimento — del tutto contemporaneo — del detto di Clausewitz, per cui la politica può diventare essa stessa «la continuazione della guerra con altri mezzi» è già presente in Sun Zi, con lucidità assoluta, così come la teoria delle quinte colonne, persino dell'uso della disinformazione, come la lucida coscienza dei vincoli tra guerra ed economia.

Si può anzi dire che in questo campo Sun Zi, precorrendo i tempi in maniera quasi incredibile, abbia già esaminato (si veda in particolare il capitolo dodicesimo della sua opera) quegli elementi di «strategia logistica», intesa, cioè, non tanto ad uccidere il nemico, quanto ad annientarne i rifornimenti,

---

(12) — Sarebbe di interesse estremo — e non risulta che sia mai stato fatto — uno studio sull'influsso eventualmente esercitato, fosse pure per via indiretta, su Clausewitz da parte del pensiero di Fichte dell'ultima maniera, come pure sarebbe interessante cercar di stabilire l'eventuale influsso su di lui di *Die Welt als Wille und Vorstellung*, la cui prima edizione uscì nel dicembre del 1818 e che quindi un uomo della cultura di Clausewitz certamente conobbe.

di cui in occidente solo oggi si cominciano a definire i principi.(13)

La cosa più straordinaria nel testo di Sun Zi, oltre alla sua sinteticità sbalorditiva, è la sua estrema attualità. In Montecuccoli, sebbene i principi tattici rimangano validi, essi sono però ricchi di particolari i quali oggi possono appartenere al massimo alla storia; ma le idee tattiche di Sun Zi sono talmente stringate e ridotte all'essenza da poter essere completamente valide persino oggidì.

Alla fine del Diciannovesimo secolo, di fronte all'ubriacatura degli esegeti (e dei falsificatori) di Clausewitz, si levò, isolata, la voce di un uomo il quale non era né un soldato, né connesso in alcun modo con gli ambienti militari, Jean de Bloch. In una sua opera monumentale egli pose in rilievo che la strategia di illimitata violenza e di «annientamento» avrebbe portato a conflitti lunghissimi in cui tutte la parti si sarebbero autodistrutte.(14) Ben a ragione Liddell Hart scrisse più tardi che il mondo, sotto l'ubriacatura di un pseudo-clausewitzianesimo, aveva completamente dimenticato il lapidario insegnamento di Sun Zi, che in una sola frase riassume tutto l'insegnamento di de Bloch: «... mai si è vista la bravura *(di un generale o di uno statista)* associata con le operazioni protratte a lungo nel tempo».

È una cosa straordinaria, a tale distanza nel tempo, poter oggi constatare la sostanziale identità di vedute tra due uomini tra loro tanto diversi e lontani quanto Sun Zi e Montecuccoli. I giovani di oggi, che si piegano a studiare il terribile, proteiforme, pauroso fenomeno della guerra allo scopo di individuare gli strumenti logici e scientifici per salvaguardare la pace del paese e del mondo intero, non potrebbero trovare più grandi Maestri che in loro.

Raimondo Luraghi

---

(13) — Raimondo Luraghi, «*La funzione del comando nella storia e nel presente*», testo della Conferenza tenuta al Centro Alti studi per la Difesa, Roma 1984, «Quaderni del CASD», 83/84.

(14) — Jean de Bloch, *La Guerre*, Parigi, 1898, 6 volumi.

INTRODUZIONE

PREMESSA

Nei documenti storici cinesi, dalla dinastia Xia (circa 22 secoli a.C.) fino ai nostri giorni, sono registrate più di tremila guerre. La Cina antica conobbe già numerose guerre di diverse dimensioni svolte in maniere diverse. Tutte queste guerre costituirono un tempo le basi fondamentali per una teoria militare cinese e per i suoi sviluppi ulteriori. Così che la Cina ha un ruolo importante fra i Paesi più avanzati nel settore speculativo della strategia e della tattica. I molti libri militari della Cina antica costituiscono, su base filosofica, una fonte inesauribile del pensiero militare, esercitando anche ai nostri tempi una grande influenza. Fra di essi spicca «L'arte della guerra» di Sun Zi: un'opera rappresentativa, nonché la più rinomata.

Sun Zi fu il più grande teorico militare cinese dell'antichità. La sua celebre opera è il libro strategico più antico che possiamo leggere oggi integralmente. Esso fu chiamato nell'arco dei secoli «il libro canonico dell'arte della guerra». Nel suo lavoro Sun Zi analizzò accuratamente la guerra in modo materialista e realista e indicò i principi fondamentali di essa a livello universale. Nello stesso tempo espresse le sue opinioni sulla strategia.

LA VITA DI SUN ZI

Sun Zi visse probabilmente negli stessi tempi di Confucio, cioè tra il 551 e il 479 a.C. Nacque nel Regno di Qi (a Nord della Penisola di Shangdong) nel periodo «delle Primavere». Il Regno di Qi era uno stato potente. Il nonno di Sun Zi fu un aristocratico di Qi, che acquistò meriti di guerra contro il Regno di Lu. Qijinggong, il sovrano di Qi, gli aveva concesso Le'an (il distretto Huimin della Provincia dello Shangdong) come suo feudo. Qualche anno dopo Sun Zi e alcuni

suoi parenti si trasferirono nel Regno di Wu (nella regione centro-meridionale della odierna Provincia di Jiangsu). Sun Zi partecipò alla guerra tra Wu e Chu. Poi si dedicò agli studi di teoria militare. Analizzando le guerre nel periodo «delle Primavere e degli Autunni», scrisse il suo celeberrimo libro *L'Arte della Guerra*, in tredici capitoli.

Nel 516 a.C. Jongziuguang, un aristocratico di Wu, fece assassinare il sovrano Liao e, preso il trono, assunse il nome di He Lu. Nel 512 a.C., He Lu decise di sferrare un attacco contro il Regno di Chu, ma gli mancava un bravo generale per il posto di comandante dell'avanguardia. Il suo ministro Wu Zi Xu gli raccomandò per sette volte Sun Zi. Alla fine He Lu fu convinto e assunse Sun Zi nella sua Corte. Sun Zi gli portò il suo lavoro in tredici capitoli e rispose alle sue domande esprimendo opinioni personali sulla situazione e la sua nuova strategia, intesa a rendere Wu più potente e invincibile. Apprezzato altamente dal sovrano, Sun Zi ricevette l'incarico di generale.

Nel 506 a.C. Sun Zi accompagnò il sovrano di Wu quale comandante nella guerra tra Wu e Chu, in un luogo detto Baijiu. Dopo cinque battaglie vittoriose, il Wu battè decisamente il Chu e conquistò la cittá di Ying, capitale del Chu (a Nord del distretto di Jiang Ling nella Provincia di Hu Bei). Nel 484 a.C. l'esercito del Wu inferse un duro colpo all'esercito del Qi a Alling, sul territorio del Qi. All'incontro dei sovrani a Huangchi nel 482 a.C., il Wu succese al Jin nell'egomonia tra i principi. Ma Sun Zi non volle assumere un alto posto alla Corte; si ritirò e passò il resto della sua vita da eremita.

LA STORIA DEL LIBRO *L'ARTE DELLA GUERRA*

Alla fine della Dinastia dei Zhou occidentali (XI secolo a.C. - 771 a.C.), il governo centrale, corrotto, non esercitava

più alcuna autorità sui feudi sovrani, che conobbero uno sviluppo considerevole e divennero sempre più potenti. In conseguenza dell'aumento di popolazione, dell'ampia diffusine di attrezzi e armi di ferro, dello sviluppo del commercio e dei trasporti, le guerre di annessione di territori si svilupparono sempre più. Successivamente la Cina entrò nel periodo detto «delle Primavere e degli Autunni» (770-476 a.C.), ove, insieme allo sviluppo di una florida economia, fiorirono in gran numero le scuole filosofiche. In un certo senso si può considerare il periodo «delle Primavere e degli Autunni» come un'epoca di transizione da una società schiavistica ad un'altra di tipo feudale.

Le guerre in quel periodo mostrarono le seguenti caratteristiche:

1. Si ebbero già delle rivolte di schiavi, ma non ancora guerre di contadini a lungo termine. Fra le guerre che si succedettero, a parte parecchie intese a resistere ad invasioni di altre nazioni, la maggior parte fu scatenata per conquistare più terra. I numerosi conflitti crearono un terreno favorevole alla nascita di nuove teorie strategiche e tattiche.

2. Il lavoro della terra costituiva la principale fonte di vita per i cinesi per i quali la terra era una risorsa vitale. Ovviamente tutti i sovrani si sforzavano di estendere i propri territori. Questo generò importanti motivi di conflitto. Per conseguire i loro scopi, le parti belligeranti utilizzarono i mezzi diplomatici e gli stratagemmi.

3. I metodi di produzione erano precedentemente stati di tipo arretrato; gli utensili, elementari; in tali condizioni si erano potute fabbricare solamente armi semplici, come coltelli, spade, lance, piccoli archi con frecce. Invece nel nuovo periodo si fu già in grado di costruire fortezze assai impervie da conquistare, e produrre corazze, scudi e altri mezzi di prote-

zione. Era molto difficile prendere una fortezza con mezzi semplici di attacco; anche i piccoli archi e le frecce avevano una portata molto limitata. Per questa ragione, nella maggior parte delle battaglie, attacchi a sorpresa e imboscate si presentarono come i due modi di combattimento più favorevoli ed efficaci per chi prendeva l'iniziativa nella guerra. Le battaglie regolari di grandi dimesioni rimasero molto rare. Si preferì servirsi del fuoco e dell'acqua per attaccare l'avversario.

4. I mezzi di comunicazione e i metodi di sorveglianza ed esplorazione non possedevano ancora una tecnica avanzata; solo poche persone nell'esercito conoscevano i principi di guerra e l'arte del comando. Di conseguenza, nei conflitti i comandanti in capo esercitarono un'influenza personale rilevante. Anche la sorte divenne un fattore non trascurabile.

5. L'esercito serviva ai sovrani come un efficace mezzo per realizzare i loro obiettivi politici. La disciplina militare era assai dura per i soldati. Gli aristocratici e i comandanti potevano decidere a loro criterio le punizioni fisiche o la condanna a morte dei militari. Così, fu difficile tenere alto il morale dell'esercito.

6. Gli stati sovrani già possedevano strutture militari, sia pure diverse, ma l'organizzazione delle forze era rimasta fragile, così che non le si potè adattare alla guerra prolungata. In molti casi, una sola battaglia decise il risultato finale di una guerra. Non esistevano fronti prolungate né battaglie di lunga durata o con lunga resistenza.

L'Arte della Guerra si ispirò alle esperienze raccolte nei conflitti del periodo «delle Primavere e degli Autunni» e nei tempi più antichi. Le caratteristiche e i principi bellici elementari di allora si riflessero in questa straordinaria opera di Sun Zi.

1. Limitato dalla situazione della sua epoca, Sun Zi non potè dare una definizione precisa della guerra, tuttavia capì che essa non è un'attività esclusivamente militare, ma appare condizionata dalla politica strettamente vincolata al destino del paese. «La guerra è di vitale importanza per lo Stato, è un materia di vita o di morte, è una scelta che può condurre alla salvezza o alla rovina. È necessario che essa venga studiata meticolosamente.» Egli riconobbe che la politica era il più importante dei fattori determinanti del risultato della guerra. Per riuscire a vincere era necessario «coltivare il Tao e applicare la dottrina». Solo quanto «il popolo è in completa armonia con il sovrano tutto il paese si unisce insieme per combattere contro il nemico e si ha la possibilità di vincere».

2. Sun Zi considerò la guerra come un mezzo importante e un modo superiore per raggiungere un obiettivo politico, per risolvere i problemi fra paesi, nazioni e alleanze politiche: ma, ovviamente, essa non era assolutamente l'unico mezzo. Per ottenere la vittoria nella guerra si deve coordinare la lotta militare con quella considerata sotto altri aspetti: politico, economico, diplomatico, culturale, scientifico, ecc. «Ciò che è di suprema importanza in guerra è sconvolgere la strategia del nemico; in secondo luogo bisogna spezzare le sue alleanze; in terzo luogo bisogna attaccare il suo esercito»; «soggiogare l'esercito nemico senza dar battaglia, impadronirsi delle città senza assalirle e conquistare lo Stato nemico senza operazioni militari prolungate».

Soprattutto, «con le sue truppe ancora intatte egli (*il sovrano*) dovrà puntare al controllo dell'intero territorio desiderato».

Con tali idee Sun Zi espresse la sua conoscenza della relazione tra la lotta militare e quella politica.

3. Sun Zi fu profondamente cosciente dei rapporti tra guerra ed economia. Prima della guerra, si dovevano prendere in

considerazione le basi materiali che ne costituivano un fattore primario: «un migliaio di carri da guerra veloci, un migliaio di carri da trasporto e centomila fanti». In un'altra parte indicò che la guerra impegna la produzione e la vita del popolo: essa crea «una situazione tumultuosa continua sia all'interno che all'esterno; il popolo sarà sfinito dal trasporto di approvvigionamenti e, come minimo, 700.000 famiglie resteranno incapaci di occuparsi appieno nel lavoro dei campi». Perciò Sun Zi sottolineò che «chi è incapace di conoscere interamente i pericoli inerenti all'impiego delle truppe è ugualmente incapace di capire fino in fondo i vantaggi che può ricavare dalla guerra». Pose poi in rilievo che «i rifornimenti militari devono esser portati dal proprio paese, ma le vettovaglie devono essere reperite in territorio nemico»; citò l'importanza di distruggere materiali strategici ed equipaggiamenti del nemico: in tal modo si sarebbe riusciti ad eliminare o ridurre il sostegno economico del nemico in guerra.

4. Sun Zi, analizzando le condizioni politiche, economiche e militari della società del suo tempo e in considerazione delle richieste politiche della classe dei proprietari fondiari, raccomandò il principio di condurre una guerra rapida. Egli disse: «non c'è esempio di Stato che abbia tratto beneficio da una guerra prolungata»; «l'obiettivo essenziale della guerra è la vittoria e non le campagne prolungate». Per conseguire tale obiettivo egli sottolineò i principii del combattimento: concentrare le proprie forze in modo che siano superiori a quelle del nemico e attaccare il suo punto debole evitando quello forte. Circa i modi del combattimento, Sun Zi preferiva quello in campagna e non l'assedio di città; perché, da una parte, mancavano le armi capaci di superare le difese delle città; e dall'altra, secondo lui, la forza umana effettiva del nemico era l'obiettivo principale da attaccare; perciò la battaglia di manovra era la più efficace e sicura mossa a tale scopo.

5. Sun Zi prese in alta considerazione l'influenza delle condizioni naturali sulla guerra: «la conoscenza della configura-

zione del terreno può essere di grande aiuto in battaglia al comandante». Ma affermò nello stesso tempo che la capacità operativa dell'esercito era sempre più importante che la topografia: quest'ultima esercitava un'influenza talvolta favorevole e tal'altra sfavorevole sul combattimento. Dato ciò, i comandanti dovevano sforzarsi di utilizzare al massimo le condizioni favorevoli e superare le difficoltà naturali con il proprio ingegno.

6. Nel combattimento Sun Zi sottolineò che bisognava conquistare l'iniziativa delle operazioni e scompaginare il nemico. Egli disse: «Il generale esperto impone la sua volontà al nemico e non si lascia condurre da quest'ultimo»; occorre «tentare anzitutto di rendere i propri invincibili, poi aspettare l'occasione vantaggiosa per battere il nemico». Si doveva ricorrere ai vari strategemmi per trarre in inganno il nemico e fargli commettere errori. Quando questi si dibatteva nell'imbarazzo, si poteva trovare l'opportunitá per attaccarlo e distruggerlo. Sun Zi pensava che tale concezione costituisse un fattore chiave per vincere la guerra.

7. Sun Zi spiegò l'importanza dello spionaggio e della disgregazione del nemico nella guerra. Per ottenere la vittoria si deve conoscere bene se stesso e il nemico. «Chi conosce bene se stesso e conosce bene il nemico, non tema, in mezzo a cento battaglie, il risultato della guerra». L'informazione è uno degli elementi decisivi.

8. Sun Zi attribuì una responsabilità determinante ai comandanti in guerra. La guerra è un'attività umana sempre molto crudele e pericolosa nella quale la volontà omogenea e le azioni coordinate di un esercito sono strettamente merito dei comandanti di prestigio. *L'Arte della Guerra* esprime chiaramente questa concezione ove si loda «il generale che avanza senza il traguardo di coprirsi di gloria o si ritira senza preoccuparsi di evitare punizioni, ma con l'unico motivo di proteggere il popolo e di rendere servizio al sovrano». Questa fu

una direttiva che tutti i comandanti autorevoli cercarono di seguire.

9. Sun Zi capì profondamente l'importanza del fattore psicologico militare sul campo di battaglia: «prendere le misure opportune secondo nove tipi di terreni, utilizzare tattiche offensive e difensive in conformità alle circostanze, conoscere gli stati psicologici dei soldati nelle differenti situazioni, questi sono gli affari che il generale deve studiare attentamente». «I soldati, quando si trovano in situazione disperata, diventano spregiatori del pericolo; e più si è in un terreno senza scampo, più un esercito è unito, perché nel territorio profondo del nemico nessuno osa essere indisciplinato: quando non c'è altra alternativa, tutti combatteranno senza risparmiarsi». «Condurre l'esercito al pericolo è per sopravvivere; spingere i soldati in un terreno disperato è per farli ritornare vivi e sani». Queste misure si riferiscono allo stato morale delle truppe sul campo di battaglia. Le scoperte di Sun Zi nel campo della psicologia militare formano esattamente la base della teoria psicologica militare di oggi.

Ogni capitolo dell'*Arte della Guerra* comprende un'abbondanza di concezioni e di opinioni che espongono i principi elementari della guerra. I nove punti su citati sono soltanto quelli che mi sembrano più importanti: ma non si può sintetizzare in essi tutta la sua dottrina.

Limitato dalle condizioni storiche della sua società e dalla posizione sociale che occupò, Sun Zi non riuscì ad ottenere una chiara idea sulla natura politica della guerra e non conobbe bene il ruolo della guerra nel creare un nuovo potere. Nella sua opera non spiegò l'obiettivo finale della guerra: cioè realizzare i propri obiettivi politici.

Sun Zi formulò poi la concezione dell'impiego di forze superiori contro un nemico meno concentrato e disse che una forza minore non può resistere ad un avversario maggiore. Ciò è giusto come principio generale della guerra, ma ci sono molti altri fattori che contribuiscono alla vittoria. La superiorità del

numero è solo uno di questi fattori. Nella storia della guerra si possono trovare tanti casi nei quali un esercito piccolo battè quello grande, una forza più debole vinse quella più potente. Sun Zi non pose abbastanza attenzione a questo principio particolare della guerra.

Ci sono naturalmente ancora altri punti deboli e vulnerabili nella teoria di Sun Zi. Poiché però la storia si evolve sempre, non possiamo chiedere troppo ai nostri antenati.

L'Arte della Guerra non è soltanto un libro che disserta sulla strategia militare e sulle tattiche ma anche un'opera nella quale l'autore esprime le sue opinioni e consigli sulla grande strategia dello Stato. In questa opera, Sun Zi delinea i principi fondamentali e universali della guerra, soprattutto sintetizza, con una chiaroveggenza incredibile ai suoi tempi, la migliore soluzione di conflitti con la massima «piegare il nemico senza combattere».

Questo suo pensiero ottiene una reputazione imperitura ed esercita ancora un'influenza profonda nel mondo di oggi. A mio parere, questa concezione detta anche «la vittoria completa» costituisce il nucleo del pensiero di Sun Zi.

Nella storia cinese, Sun Zi fu la prima persona che espresse questa concezione insieme a una serie di strategie sia nel campo politico sia nel campo militare, e diverse misure per realizzare tale traguardo: «sconvolgere la strategia del nemico;... spezzare le sue alleanze;... attaccare il suo esercito;...» Queste misure si completano in teoria fra di loro e si applicano in pratica simultaneamente. Inoltre Sun Zi sottolinea: «Conosci bene il nemico e te stesso, non ti troverai mai in pericolo anche in cento battaglie».

Queste idee conducono ad una formula molto importante: creare le condizioni favorevoli per vincere. L'obiettivo della «vittoria completa» riflette il pensiero filosofico del suo sobrio materialismo dialettico. E il suo pensiero, fino all'età contemporanea, viene apprezzato e continuamente studiato da molti strateghi e politici; ciò testimonia la vitalità eccezionale del

pensiero di Sun Zi che deriva dalla profonda meditazione sulla realtà sociale e sui rapporti interstatali, e dalla chiara esplicazione dei principi della guerra.

PERCHÉ HO TRADOTTO *L'ARTE DELLA GUERRA*

Ho vissuto e lavorato tre anni in Italia e sono profondamente interessato alla sua antica e splendida cultura. Anche la Cina ha una lunga storia e una ricca cultura. Da molto tempo dura lo scambio culturale tra Cina e Italia. Marco Polo, grande personaggio conosciuto da entrambi i popoli, ne è un simbolo. Ho avuto l'ispirazione a tradurre *L'Arte della Guerra* di Sun Zi in italiano per presentarla ai lettori d'Italia, eredi della tradizione culturale occidentale.

La diffusione nell'Europa occidentale dell'*Arte della Guerra* di Sun Zi cominciò due secoli fa. Nel 1772 un prete francese, Joseph Amiot, pubblicò a Parigi una serie di scritti militari in lingua francese sotto il titolo «L'Arte militare dei cinesi» (1), che comprendeva la traduzione di sei opere milita-

(1) — Il titolo completo della traduzione era: *Art Militaire des Chinois*, ou Recueil d'Ancien Traites sur la Guerre composes avant l'Ere Chretienne par different généraux chinois. Ouvrages sur lesquels les aspirants aux grades militaires sont obliges de subir les examens. On y a joint: dix preceptes addresses aux troupes par l'Empereur YONG-TCHENG, pere de l'Empereur regnant et les planches gravées pour l'intelligence des exercises, des evolutions, des habillements, des armées et des instruments militaires des Chinois (i). Traduit en francais par le P. AMIOT missionaire a Pekin. Revu et pubblique par Monsieur DEGUIGNES. Tale è la pagina-titolo (le incongruenze nell'accentuazione e nella punteggiatura sono fedelmente riprodotte) dell'opera che fu pubblicata a cura di *Didot l'ainé* nel 1772. Dieci anni più tardi, nel 1782, la traduzione riapparve come vol.vii di una serie intitolata *Memoires concernant l'HISTOIRE, Les SCIENCES, Les Arts, Les Moeurs, Les Usages, etc. DES CHINOIS, par les Missionaires de Pekin.* Il Padre Amiot ebbe il grande merito di far conoscere per la prima volta all'Europa (che ne fu sbalordita) il pensiero di Sun Zi; ma la sua traduzione era piena di mende, in quanto non solo egli mescolò con scarso criterio il pensiero del grande cinese con quello dei suoi tardi commentatori: ma vi inserì addirittura elucubrazioni sue proprie. Tutto ciò in aggiunta ad un criterio di traduzione quanto mai arbitrario e che sovente si discosta dal testo. (R.L.).

ri cinesi: *L'Arte della Guerra* di Sun Zi ne fu il secondo volume. Nel 1905 Calthrop, un inglese, tradusse tale opera nella sua lingua e la pubblicò a Tokyo.(2) Nel 1910 il sinologo inglese Giles tradusse a sua volta il libro di Sun Zi in Inglese, con il titolo «L'arte della guerra — l'opera militare più antica del mondo».(3) Nello stesso anno fu fatta a Berlino una traduzione tedesca con il titolo «Il libro classico della teoria militare cinese».(4)

Mentre mi trovavo a Roma, dopo lunghe ricerche, trovai

---

(2) — Il capitano E.F.Calthrop, dell'Esercito Reale Britannico, fu inviato dai suoi superiori in Giappone per studiarne la lingua. Colà pose la mano su una traduzione giapponese di Sun Zi e la volse in Inglese. Il testo originale era però più che dubbio e si trattava comunque di una versione di versione. L'opera comparve in edizione inglese a Londra nel 1908 presso John Murray con il titolo *The Book of War*. (R.L.).

(3) — Lionel Giles, già vice Curatore della sezione libri e manoscritti orientali nel British Museum, era un distinto sinologo. Scandalizzato dai molti errori riscontrati nella traduzione di Calthrop (cui per altro riservò critiche eccessivamente corrosive) decise di farne una lui stesso. Essa risultò senz'altro migliore di quella del Calthrop, ma ben lontana dall'essere soddisfacente. Apparve a Londra nel 1910 presso Luzac and Co., sotto il titolo *Sun Tzu on the Art of War*. (R.L.)

(4) — Autore della traduzione tedesca fu Bruno Navarra: il titolo in tedesco suona: *Das Buch vom Kriege — Der Militetärklassiker der Chinesen*. Si deve aggiungere che, dopo quella del Padre Amiot, non furono fatte in Francia altre traduzioni di Sun Zi. Le successive edizioni francesi (incluso il sunto pubblicato nel 1956 sulla rivista «Preuves» dal generale Gaillois) altro non furono che scadenti rimasticature dell'Amiot, colme di errori e di *qui prò quo*. In Russia la prima traduzione di Sun Zi apparve nel 1860 e fu opera del sinologo Sreznevskij; una seconda seguì nel 1889 e una terza, dovuta ad un altro illustre sinologo, N.I. Konrad, fu pubblicata a Mosca nel 1958. Nel 1940 infine, la traduzione inglese del Giles apparve in edizione americana nel volume *Roots of Strategy*, pubblicato dalla Greenwood Presso a Westport, Conn., a cura di Thomas R. Phillips.

Le cose stavano così quando fu pubblicata, nel 1963 quella che era sino a questo momento la migliore traduzione in una lingua occidentale: Sun Tzu *The Art of War*, a cura di Samuel B. Griffith, Oxford University Press, 1963. L'opera ha una premessa di B.H. Liddell Hart di grandissimo valore.

Quando però gli americani rivolsero infine una maggiore attenzione a Sun Zi, essi si servirono della vecchia traduzione del Giles che fu data alla stampa nel 1983 con una prefazione senza dubbio eccessiva, ma importante, di James Clavell (New York, Delacorte Press, 1983). (R.L.).

una traduzione italiana del libro fatta negli anni cinquanta; poscia seguì quella di Alessandro Corneli.

Senza dubbio le due traduzioni hanno contribuito considerevolmente a divulgare *L'arte della Guerra* di Sun Zi in Italia. Purtroppo esse sono state fatte non già dall'opera originale cinese, ma dalla traduzione inglese di Giles del 1910, nella quale esistono molti errori e lacune.(5) Si deve aggiungere che, insieme all'evoluzione della storia ed alle nuove scoperte di materiali e documenti, gli studi sull'*Arte della Guerra* si sono progressivamente approfonditi; la comprensione e l'interpretazione di questa grande opera militare sono sempre più precise e complete. Mi sembra quindi che sia divenuta necessaria una nuova traduzione italiana direttamente dal cinese.

La presente traduzione è fatta sulla base del libro *L'Arte della Guerra di Sun Zi commentata dagli undici commentatori* della Dinastia Song, pubblicato dalla Casa di Edizioni Cinese di Shanghai nel 1962. Per determinati punti difficili da decifrare, mi sono servito di riferimeni e confronti con parecchie edizioni cinesi di diverse epoche.

I paragrafi della traduzione sono suddivisi come nell'originale cinese. Per facilitare la lettura, all'inizio di ciascun paragrafo è stata apposta una cifra araba. Quando talvolta, per esigenze di traduzione, è stato necessario spezzare un paragrafo, il nuovo deve considerarsi legato al precedente per ciò che si riferisce al senso. Ho poi numerato i tredici capitoli secondo l'ordine seguito nell'opera originale. Per maggior chiarezza ho aggiunto una serie di annotazioni sui personaggi, i nomi locali ed alcuni vocaboli difficili, e le ho poste alla fi-

---

(5) — Sun Tzu, *L'Arte della Guerra*, a cura di Alessandro Corneli, Napoli, Gioda, 1988. Purtroppo si tratta anche qui di una traduzione di traduzione; e, per colmo di sventura, viene usata quella del Giles, invece dell'altra — migliore — del Griffith (che forse rimase inaccessibile per motivi di ordine editoriale). Il volumetto ha un'introduzione di Krzysztof Gawlikowski, tradotta da Flora de Giovanni e un buon saggio di Alessandro Corneli. (R.L.)

ne di ogni capitolo. Le preposizioni che sono suscettibili di due o più interpretazioni sono tradotte in tutte le accezioni e poste in nota.

Desidero anche sottolineare una cosa. Da molto tempo i traduttori stranieri si sono abituati a rendere il nome di Sun Zi in «Sun Tzu». Nella lingua cinese antica «Zi» era la designazione di rispetto e di onore che si riservava agli uomini meritevoli di ciò, e significava anche «insegnante» o «Maestro».

Vorrei infine ringraziare sinceramente tutti gli studiosi e gli amici cinesi e italiani che mi hanno incoraggiato e mi hanno dato preziosi aiuti e consigli per il mio lavoro. Soprattutto vorrei ringraziare il Prof. Raimondo Luraghi, che ha posto il massimo impegno nella realizzazione della presente edizione, e il generale Pierluigi Bertinaria, ex Capo dell'Ufficio Storico dello S.M. Esercito per la preziosa opportunità offertami. Spero che il mio lavoro, con tutti i suoi limiti, possa dare il proprio contributo al rafforzamento degli scambi cino-italiani nel settore culturale e militare.

Spero che molte più persone possano così conoscere *L'Arte della Guerra*.

Huang Jialin

TRADUZIONE

I

VALUTAZIONI STRATEGICHE (1)

SUN ZI DISSE:

1. La guerra è di vitale importanza per lo Stato, è una materia di vita o di morte, è una scelta che può condurre alla salvezza o alla rovina. È dunque, necessario che essa venga studiata meticolosamente.

2. Quindi, bisogna considerarla tenendo presenti i cinque fattori fondamentali per ottenere le giuste valutazioni strategiche. Questi fattori sono: il Tao (fattore morale), il Cielo (fattore climatico e atmosferico), la Terra (fattore topografico), il Comando e la Dottrina (addestramento e logistica). Il Tao implica tutto ciò che induce il popolo ad essere in completa armonia con il sovrano, così da seguirlo senza riguardo per la vita e senza perdersi d'animo di fronte al pericolo. Il Cielo include tutti gli elementi meteorologici: il giorno e la notte il cielo sereno e il cielo nuvoloso, il freddo e il caldo, i tempi e le stagioni. La Terra riguarda: le alture e il bassopiano, la lontananza e la vicinanza, il terreno accidentato e quello pianeggiante, il campo spazioso e i passaggi stretti, le possibilità di vita e di morte. Il Comando riguarda: le qualità di saggezza, di lealtà, di benevolenza, di coraggio e di severità dei comandanti che esercitano l'autorità. La Dottrina riguarda: l'organizzazione dell'esercito, la nomina degli ufficiali al grado che meritano, la disciplina e i regolamenti, la logistica e le spese militari. Ogni generale deve avere familiarità con questi cinque fattori: sarà vincitore colui che li conosce bene mentre sarà sconfitto colui che non li conosce. Dunque nell'esa-

(1) Il titolo di questo capitolo significa «calcoli», «progetti», «previsioni». L'argomento in discussione è il procedimento che io definisco come una valutazione (o esame) della situazione strategica.

minare le condizioni e le possibilità di vittoria tra due eserciti nemici, bisogna confrontare i suddetti fattori e valutarli nel seguente modo:

a) in quale dei due Stati belligeranti regna l'armonia del Tao?
b) quale dei due comandanti ha maggiore abilità?
c) chi ha in suo favore i vantaggi derivanti dal Cielo e dalla Terra?
d) da quale parte i regolamenti e la disciplina sono più rigorosamente osservati?
e) da quale parte le armi sono migliori?(2)
f) di quale esercito i soldati sono meglio addestrati?
g) in quale esercito si dispensano ricompense e punizioni col metodo più illuminato?

Per mezzo di queste sette considerazioni si può prevedere la vittoria o la sconfitta.

3. Se la mia strategia sarà accolta e attuata, la vittoria sarà in pugno, e io resterò; se invece, i miei consigli saranno rifiutati, la sconfitta sarà sicura, e me ne andrò.

4. Avendo preso coscienza del vantaggio che gli deriva da questi consigli, un comandante deve sforzarsi di creare situazioni favorevoli a realizzare l'obiettivo strategico, cioè muoversi utilizzando le condizioni vantaggiose.

5. La condotta della guerra si fonda sempre sullo stratagemma. Quando si è in grado di attaccare, si deve apparire incapaci; quando si muovono le truppe, bisogna sembrare inattivi; quando ci si avvicina al nemico, bisogna fingere di volere allontanarsi; viceversa quando si è lontano, si deve fare credere di essere vicini. Gettare l'esca per ingannare il nemico. Se il nemico si trova in disordine, lo si attacca immediatamente; se il nemico è forte in ogni settore, è necessario tenergli

(2) Questo paragrafo ha un'altra interpretazione: quale esercito è più potente?

testa prudentemente; ma se il nemico è superiore in forza, è meglio evitarlo. Se il comandante nemico è di temperamento collerico, si cerca di irritarlo; se il nemico è prudente(3), si cerca di incoraggiare la sua arroganza fingendosi deboli; se il nemico è tranquillo, bisogna stancarlo; se le forze nemiche sono ben unite, si fa in modo di scinderle. Attaccare il nemico dove è impreparato, apparirgli dove non se l'aspetta. Questi stratagemmi militari, che conducono alla vittoria, non devono essere divulgati né previsti rigidamente prima della guerra.

6. Ora, se le valutazioni fatte nel tempio(4) prima delle ostilità indicano vittoria, ciò è perché il piano è ben elaborato e le condizioni vataggiose sono sufficienti; se indicano invece sconfitta, è perché il piano non è ben studiato e le condizioni necessarie per la vittoria sono scarse. Solo calcolando bene si può vincere, viceversa si perde. Quante minori probabilità di vittoria ha chi non fa alcun calcolo! E con questi mezzi io studio la situazione e posso prevedere il vincitore e lo sconfitto.

(3) Questo paragrafo ha un'altra interpretazione: se il nemico ci disprezzza, si cerca di incoraggiare la sua arroganza fingendosi deboli.

(4) Nei tempi antichi, il sovrano e i suoi consiglieri si riunivano, prima della guerra, in un tempio di Stato per raccogliersi in preghiera e per discutere e determinare un piano strategico di operazione.

II

OPERAZIONI BELLICHE

SUN ZI DISSE:

1. Generalmente, le operazioni belliche necessitano di un migliaio di carri da guerra veloci(1), di un migliaio di carri da trasporto e di centomila fanti. Inoltre gli approvvigionamenti vengono trasportati per un migliaio di «li»(2); per le spese in patria e sul campo di battaglia, per le spese per il mantenimento di ospiti di riguardo e di inviati, più il costo dei materiali come la colla e la lacca(3), e quello dei carri e delle armature, lo Stato dovrà spendere mille monete d'oro al giorno. Se si dispone di tanto, si può muovere l'esercito di centomila soldati. Quando si è impegnati in un conflitto, se la vittoria tarda a venire, le armi degli uomini cominciano a spuntarsi e il loro morale si deprime. Se poi si assedia una città, si rischia di esaurire le proprie forze. Se la campagna militare si protrae a lungo, le risorse dello Stato finiranno per non bastare a sostenere le sforzo. Quando le armi sono spuntate, l'ardore smorzato, la forza esaurita, le finanze esauste, i sovrani vicini si avvantaggeranno delle tue difficoltà per creare disturbi. Allora nessun uomo, per quanto saggio, sarà capace di salvarti dall'inevitabile. Perciò, mentre si è udito della necessità di una guerra rapida pure a costo di piccole perdite, mai si è vista la bravura

(1) Carro da guerra veloce: carro trainato da quattro cavalli, su cui si trasportano tre ufficiali rivestiti di una cotta di maglia che insieme a settantadue fanti, si presentavano come un gruppo di combattimento.

(2) Li: unità di misura cinese di lunghezza equivalente a 500 metri. «Un migliaio di li» significa una lunga distanza.

(3) Colla e lacca: materiali necessari per la manutenzione di archi, frecce, balestre, ecc.

associata con le operazioni protratte a lungo nel tempo(4). Non c'è esempio di Stato che abbia tratto beneficio da una guerra prolungata. Chi è incapace di conoscere interamente i pericoli inerenti all'impiego delle truppe è ugualmente incapace di capire fino in fondo i vantaggi che può ricavare dalla guerra.

2. Un comandante esperto, in guerra, non ha bisogno di una seconda leva di coscritti, né di un secondo invio di approvvigionamenti. I rifornimenti militari devono essere portati dal proprio Paese, ma le vettovaglie devono essere reperite in territorio nemico. Così all'esercito non mancherà mai la provvista di cibo.

3. Lo Stato si impoverisce quando deve sostenere gli approvvigionamenti di un esercito lontano, e l'invio ripetuto di carri e di salmerie impoverisce le famiglie nobili. La vicinanza di un esercito provoca l'aumento dei prezzi, e il rincaro toglie i mezzi di sussistenza delle famiglie nobili. Quando i mezzi di sussistenza sono esauriti, il popolo è afflitto immancabilmente da pesanti tassazioni. E con questa perdita di sostanze e diminuzione delle forze, le case delle famiglie nobili saranno spogliate quasi per intero e i sette decimi delle loro risorse andranno in fumo. L'investimento totale del governo per sostituire i carri da guerra rotti, i cavalli uccisi, le armature sciupate, archi e scudi dispersi, materiali protettivi vari, animali da tiro e relativi carriaggi ecc. equivarrà ai sei decimi del tesoro dello Stato.

4. Per tutti questi motivi, il generale saggio provvederà l'approvvigionamento degli alimenti dai nemici per le proprie truppe. Perché, dal punto di vista economico, un

(4) Questo paragrafo ha un'altra interpretazione: «è sempre meglio una guerra veloce e costosa che operazioni belliche protratte a lungo».

Zhong(5) di provviste di alimenti preso al nemico ne vale venti dei propri, e un Dan(6) di foraggio del nemico ne vale venti dei propri.

5. In vista della battaglia, per distruggere le forze nemiche, i nostri uomini devono essere incitati all'odio; per saccheggiare il nemico, i nostri uomini devono essere ricompensati secondo i loro sforzi. Nella battaglia a mezzo di carri, quando dieci o più carri saranno presi al nemico, si dovrà ricompensare coloro che per primi li hanno catturati. Le nostre insegne devono poi essere sostituite a quelle del nemico e i carri catturati frammischiati ai nostri e posti subito in nostro uso. I prigionieri devono essere trattati e mantenuti con generosità. È questo il cosiddetto «Più si conquista la vittoria più la propria forza si accresce».

6. Di conseguenza, l'obiettivo essenziale della guerra è la vittoria e non le campagne prolungate. Per questa ragione, un generale che comprende la natura della guerra ha nelle sue mani il destino del popolo e dello Stato.

---

(5) Zhong: unità di misura di capacità e volume della Cina antica equivamente a 640 litri.

(6) Dan: unità di misura di peso cinese equivalene a 60 chilogrammi.

III

LA STRATEGIA DELL'OFFENSIVA

SUN ZI DISSE:

1. Dichiarata la guerra, il risultato ideale è prendere intero e intatto il paese nemico. Danneggiarlo o distruggerlo non è altrettanto buono. Del pari, è meglio catturare un'armata(1), o un battaglione(2), o una compagnia(3), o una squadra(4) intatta piuttosto che distruggerla. Perciò, ottenere cento vittorie su cento battaglie non è prova di suprema eccellenza: il massimo dell'abilità consiste nel piegare il nemico senza combattere.

2. Pertanto, ciò che è di suprema importanza in guerra è sconvolgere la strategia del nemico; in secondo luogo bisogna spezzare le sue alleanze; in terzo luogo bisogna attaccare il suo esercito. La peggiore scelta è di attaccare le città. Si attaccano le città solo quando non c'è alternativa. La preparazione di carri protetti da scudi, di varie macchine da guerra (atte all'assedio), richiede infatti come minimo tre mesi: erigere terrapieni alti quanto la muraglia della città, porta via altri tre mesi. Se il comandante non riesce a controllare la propria impazienza e dà l'ordine ai suoi uomini di lanciarsi all'assalto delle mura come formiche brulicanti, un terzo di essi sarà ucciso senza che la città venga espugnata. Questi sono gli effetti disastrosi di simili attacchi. Dunque l'abilità del comandante consiste nel soggiogare l'esercito nemico senza combattere, nell'impadronirsi della città

(1) Un'armata: all'epoca del Regni Combattenti, un'armata comprendeva 120.500 soldati.

(2) Un battaglione: un battaglione allora comprendeva 500 persone.

(3) Una compagnia: una compagnia di allora comprendeva 100 persone.

(4) Una squadra: una squadra di allora era composta da 5 persone.

senza assalirla e nel conquistare lo stato nemico senza operazioni militari prolungate. Bisogna adoperare una strategia che punti alla vincita completa: con le sue forze intatte egli dovrà puntare al controllo dell'intero territorio desiderato cosicché otterrà il trionfo completo senza esaurire le sue truppe. Questa è l'arte della strategia offensiva.

3. La legge per manovrare le truppe è questa: se le proprie forze sono dieci volte più di quelle nemiche, allora si potrà muoverle per accerchiare il nemico; se sono cinque volte di più rispetto al nemico, attaccarlo; se sono il doppio del nemico, cercar di dividerlo(5); se le due forze sono in parità, si puó dare battaglia; se la propria forza è inferiore di numero, bisogna ritirarsi; se è impari sotto ogni aspetto si deve essere capaci di schivare il nemico.

Benché una forza esigua possa resistere a un ostinato combattimento, alla fine verrà sempre vinta da una forza più potente.

4. Il rapporto tra il generale e lo Stato è proprio come quello tra il sostegno di fiancata e il carro: se è ben accoppiato, lo Stato è forte e sicuro; se si presenta staccato, lo Stato è decadente ed inerte.

5. Un sovrano può essere nocivo al suo esercito in tre modi:

a) ordinando alle truppe di avanzare senza rendersi conto che esse non sono in grado di muoversi; predisponendo una ritirata senza sapere che esse non dovrebbero retrocedere (questo è il cosiddetto «imbrigliare un esercito»);

b) intervenendo nell'amministrazione militare senza conoscere le situazioni e i problemi specifici dell'esercito (ciò disorienta gli ufficiali).

---

(5) Questa frase ha un'altra interpretazione: quando le nostre forze sono doppie di numero rispetto a quelle nemiche, bisogna dividere le nostre in due parti per attaccare il nemico in diverse direzioni e con differenti tattiche.

c) assumendo le responsabilità del comando dell'esercito senza rispettare il principio dell'adattamento alle circostanze militari (ciò scuote la fiducia dei soldati).

Se l'esercito è disorientato e diffidente, i sovrani vicini approfitteranno per creare disturbi. Ciò è espresso nel detto: «La confusione nell'esercito conduce alla vittoria del nemico».

6. Allora ci sono cinque circostanze nelle quali la vittoria può essere prevista:

a) vince chi sa quando è il momento di combattere e quando è il momento di non combattere;

b) vince chi sa come guidare tanto un esercito enorme quanto un esercito piccolo;

c) vince chi ha un esercito animato dallo stesso spirito sia per quanto riguarda i comandanti che per quanto riguarda i comandati;

d) vince chi pronto attacca il nemico impreparato;

e) vince chi dispone di generali competenti al riparo dalle ingerenze del sovrano.

Solo in questi cinque punti si può trovare la strada della vittoria.

7. Perciò ricorda: se conosci il nemico e conosci te stesso, neanche in cento battaglie ti troverai mai in pericolo. Se conosci te stesso ma non il nemico, le tue possibilità di vittoria saranno pari a quelle di sconfitta. Se non conosci né il nemico né te stesso, allora ogni battaglia sarà per te fonte di pericolo.

IV

DISPOSIZIONI [1]

SUN ZI DISSE:

1. Nel passato, i generali intelligenti tentavano anzitutto di rendere invincibili i propri, poi aspettavano l'occasione vantaggiosa per battere il nemico. Essere invincibili dipende solamente dalla propria abilità di manovrare la situazione; l'occasione per sconfiggere il nemico viene fornita dal nemico stesso, ossia dai suoi sbagli. Ne deriva il fatto che chi ha competenza in guerra può rendersi invincibile, ma non è necessariamente in grado di battere il nemico. Perciò vale il detto: uno può sapere come vincere senza per questo necessariamente vincere. Per rendersi invincibili si ricorre alla difensiva; per vincere si ricorre all'offensiva. Quando la forza nemica è superiore alla nostra, allora il nostro esercito deve essere in difensiva; solo quando la nostra è superiore a quella nemica ci permetteremo di sferrare l'offensiva. Nella difensiva, l'abile generale sfrutta tutti i vantaggi[2] per nascondere le proprie truppe; mentre all'offensiva il comandante esperto muove le sue truppe con una rapidità incredibile[3] per sorprendere il nemico. Da un lato egli ha la capacità di proteggersi; dall'altro la capacità di conseguire la vittoria completa.

---

(1) L'ideogramma «Xing» significa «forma», «modello» e «apparenza», qui in senso più appropriato si intende «schieramento», «formazione» o «disposizione».

(2) La traduzione letterale di questa frase è: «gli esperti nell'arte della difesa si nascondono sotto nove aspetti della terra, cioè utilizzano i diversi fenomeni geografici per rendersi invisibili da tutte le parti.

(3) La traduzione letterale di questa frase è: «nell'attacco, si sfruttano le varie condizioni meteorologiche e si muove con una rapidità incredibile».

(4) Il nemico veniva facilmente soggiogato, perché gli esperti, in preventivo, avevano già creato le condizioni necessarie per costringere il nemico in una situazione sfavorevole.

2. Prevedere una vittoria che il primo venuto può conseguire non è il massimo dell'abilità; trionfare in una battaglia cruenta e essere universalmente considerato come «esperto» non è ancora il massimo dell'abilità. Poiché sollevare il pelo di un animale autunnale non richiede molta forza; vedere il sole e la luna non è indice di vista acuta; sentire il tuono non è prova di udito fine. Nei tempi antichi, quelli definiti esperti nell'arte della guerra erano quelli che sgominavano un nemico che era facile preda. Perciò le vittorie ottenute da un maestro della guerra non gli conferivano né reputazione di saggezza né merito per il suo valore o per la sua vittoria scontata. Il generale eccellente vince le battaglie senza commettere errori. «Senza commettere errori» significa che, con qualunque azione, si assicura la vittoria, e alla fine sottometterà un nemico già vinto. Un tale generale crea sempre una situazione grazie alla quale non potrà essere battuto e non lascia sfuggire mai l'attimo decisivo per dominare il suo nemico. Così, un esercito vittorioso, con le condizioni a sé favorevoli, vince la sua battaglia prima di averla iniziata, mentre un esercito destinato alla sconfitta si butta a combattere nella speranza di aver fortuna. Il generale esperto, coltivando il Tao e applicando la Dottrina, ha nelle sue mani la carta vincente.

3. Le categorie dell'arte della guerra sono: primo, misurazione del territorio(5); secondo, valutazione delle risorse(6) di tale territorio; terzo, calcolo della quantità delle persone che possono essere reclutate secondo le risorse(7); quarto, confronto(8) con la forza nemica sulla base della

(5) Il territorio significa la superficie del proprio paese e di quello nemico.

(6) Per le risorse si intendono le risorse naturali e la produzione dei due paesi contrastanti.

(7) I reclutati includono tutti gli effettivi e gli uomini che possono essere mobilitati in caso necessario.

(8) Confronto significa confrontare la potenza militare di ambedue i paesi.

quantità di reclutati possibili; quinto, probabilità di vittoria. Le misurazioni del territorio sono funzione del terreno; le valutazioni delle risorse vengono dedotte dalle misurazioni; i calcoli dei reclutati si fondano sulle risorse; il confronto deriva dai calcoli; e la probabilità di vittoria si intravede nel confronto.

4. Un esercito vittorioso opposto ad uno sconfitto è come se su una bilancia da una parte fosse messo un Yi(9) e dall'altra un Zhu(10); ossia uno sconfitto contro un vittorioso è come un Zhu di fronte a un Yi.

5. Un generale vittorioso è capace di fare combattere il suo potente esercito con un risultato simile a quello dato dalle acque imbrigliate in un serbatoio che improvvisamente erompono.

(9) Yi: unità di misura di peso nella Cina antica equivalente a 1200 grammi.

(10) Zhu: unità di misura di peso nella Cina antica equivalente a due grammi.

V

USO DEL POTENZIALE (1)

SUN ZI DISSE:

1. In genere non c'è differenza fra la gestione di una grande forza militare e quella di una piccola: basta che essa sia ben organizzata. Combattere al comando di una grande armata è come combattere alla testa di una piccola: è solo necessario istituire contrassegni e segnali acustici(2). Per mezzo di modi diretti e indiretti(3) ci si assicura che tutte le truppe, restando compatte, siano sicure di affrontare l'attacco nemico senza subire perdite. Le truppe attaccanti contro il nemico devono essere come un sasso contro un uovo: questo risultato si ottiene per mezzo della conoscenza dei punti deboli e dei punti forti del nemico.

2. In ogni battaglia, il moto diretto si usa per affrontare il nemico; ma il moto indiretto può autonomamente conseguire la vittoria. Le tecniche di chi è abile nel moto indiretto sono infinite come il cosmo, inesauribili come la corrente dei grandi fiumi. Esse finiscono e ricominciano ciclicamente

---

(1) «Shi», il titolo del capitolo, vuole dire «forza di caduta», «posizione», «autorità» e «energia». I commentatori di Sun Zi lo interpretano in certi contesti come «energia» o «potenziale» e negli altri come «situazione» o «posizione».

(2) Nei tempi antichi, sul campo di battaglia, si usavano due strumenti per comandare le truppe: il tamburello per fare avanzare le truppe e il Zheng (uno strumento a corde) per ritirare le truppe.

(3) Il carattere «zheng» significa, nel campo militare, «normale» o «diretto»; e il carattere «qi» significa «straordinario» o «indiretto». Il concetto fondamentale nell'uso del potenziale militare è espresso ben chiaro in questi due caratteri. La forza normale (o il moto diretto) fissa e distrae il nemico, la forza straordinaria (o il moto indiretto) agisce al momento e nei luoghi dove è meno attesa. Se il nemico si rendesse conto di una manovra «qi» e vi rispondesse in maniera da neutralizzarla la manovra diventerebbe automaticamente «zheng».

come l'alternarsi del sole e della luna; vanno e ritornano come il corso delle quattro stagioni. Le note musicali sono soltanto cinque(4), ma la loro combinazione produce una varietà sterminata di melodie. I colori primari sono cinque(5), ma si combinano fra di loro in un'infinità di sfumature variopinte per la vita. I sapori fondamentali sono soltanto cinque(6), ma le loro mescolanze sono così varie che nessuno può mai assaggiarle tutte. In battaglia ci sono soltanto due modi di combattere: diretto e indiretto. Ma questi due, in combinazione, danno luogo a una serie infinita di possibili manovre. Il moto diretto e il moto indiretto si riproducono mutuamente e continuamente. È come muoversi in una circonferenza: non c'è un punto d'inizio né un punto finale. Chi può esaurire le possibilità derivanti dalle loro combinazioni?

3. Quando le acque torrenziali trascinano persino i massi lungo il percorso a causa della velocità; quando il falco in picchiata colpisce e abbatte la preda, è a causa della coordinazione di tempo e movimento. Un generale esperto è irresistibile nello sferrare l'attacco e distruggere il nemico, in quanto è veloce e preciso. Il suo potenziale è come quello della balestra tesa al massimo, il suo calcolo di tempo come lo scatto del grilletto.

4. Nella battaglia caotica e rumorosa, le truppe devono girare circolarmente su se stesse(7) per non essere in disordine. La confusione simulata postula infatti una perfetta disciplina e organizzazione; la viltà apparente postula il coraggio; la debolezza ingannevole postula la forza.

---

(4) Le note musicali nella Cina antica erano cinque, ma con due toni variati in diesis, sono uguali alle note musicali contemporanee.

(5) Secondo il concetto cinese, i cinque colori primari sono: rosso, giallo, blu, bianco e nero.

(6) I cinque sapori fondamentali sono acido, dolce, amaro, piccante e salato.

(7) Mantiene le truppe in schieramento tondo affinché possa affrontare con facilità qualsiasi attacco possibile nel campo di battaglia.

5. Ordine o disordine dipendono dall'organizzazione; coraggio o viltà dalle circostanze; forza o debolezza dalle disposizioni.

6. Così, chi è abile nell'indurrre il nemico a muoversi assume falsi comportamenti che confonderanno le idee al nemico; lo adesca con qualcosa che il nemico è sicuro di prendere e, attirandolo col pretesto di un vantaggio, lo aspetta con un'imboscata tesa dalla propria forza principale.

7. Il generale esperto cerca la vittoria creando le situazioni favorevoli e utilizzando il potenziale dei due metodi suddetti e non pretende troppo dai suoi subordinati. Egli deve essere abile nello scegliere gli uomini giusti come subordinati e nello sfruttare le situazioni vantaggiose. Quando conosce la situazione e applica il principio del potenziale combinato, adopera i suoi soldati come se fossero tronchi e massi rotolanti. I tronchi e i massi per la loro natura sono statici sul terreno piano, ma rotolano quando sono in pendio. Se sono quadrati rimangono immobili, se sono rotondi rotolano verso il basso. Il potenziale che sanno suscitare i bravi generali con le loro truppe è paragonabile ai massi rotolanti che precipitano da un'altura di mille Ren(8).

(8) «Ren»: unità di misura di lunghezza nella Cina antica equivalente a 2,4 metri.

VI

PUNTI VULNERABILI E PUNTI INVULNERABILI

SUN ZI DISSE:

1. Chi prende per primo posizione sul campo di battaglia in attesa del nemico, si troverà pronto per il combattimento: invece chi ci arriva tardi sarà costretto a disporsi frettolosamente per lo scontro, dunque più stanco e meno pronto. Il generale esperto impone perciò la sua volontà al nemico e non si lascia condurre da quest'ultimo.

2. Chi vuole trascinare il nemico in un posto preciso che ha stabilito, deve offrire al nemico qualche vantaggio minore. Chi vuole invece impedire al nemico di andare in un campo a lui favorevole, deve creargli mille difficoltà. Quando il nemico è riposato bisogna disturbarlo e stanarlo; quando è ben nutrito, bisogna fargli soffrire la fame; quando è accampato tranquillamente, bisogna costringerlo a spostarsi. Bisogna apparire improvvisamente in luoghi che il nemico è obbligato a soccorrere, trasferirsi dove il nemico non se l'aspetta. Chi riesce a percorrere mille «*li*» senza difficoltà e stanchezza lo fa perché ha scelto una via dove non ci sono sbarramenti; chi riesce a battere il nemico, lo fa perché ha attaccato i punti indifesi o difficili da proteggere; chi riesce a difendersi fermamente, lo fa perché ha aspettato il nemico in posizioni inattaccabili.

Perciò, contro chi è competente nell'arte dell'attacco, il nemico non sa come difendersi; viceversa contro chi è esperto nell'arte della difesa, il nemico non sa dove attaccare.

4. Come è leggero uno che si muove espertamente senza lasciare nessuna traccia! Come è misterioso colui che si

aggira senza fare rumore! È così che uno si rende padrone del destino del nemico.

5. Avanzare irresistibilmente avviene perché si attaccano i punti vulnerabili del nemico; retrocedere senza essere perseguiti avviene perché si è capaci di muoversi così rapidamente da non poter essere raggiunti. Quando si vuole provocare il nemico, costui non può fare altro che accettare lo scontro nonostante sia riparato da alti bastioni e profondi fossati, perché si attacca una posizione cui il nemico per forza deve inviare rinforzi e soccorsi. Se invece non si desidera combattere, anche se ci si difende nel proprio accampamento, il nemico non ha possibilità di combattere frontalmente; poiché è già sviato dalla direzione che vuole perseguire.

6. Se si riesce a conoscere la disposizione del nemico e allo stesso tempo nascondere la propria, si può concentrare la propria forza costringendo il nemico a dividere la sua. Mentre la propria forza si concentra, la forza nemica si divide; così si può attaccare una parte isolata del nemico con l'intera forza propria. Allora la forza attaccante è superiore a quella nemica. In questo senso i nemici nello scontro frontale sono inferiori. Il nemico non deve sapere dove si intende sferrare un attacco: in tale modo egli è costretto ad estendere la sua linea di difesa per fronteggiare possibili attacchi in diversi punti. Dato che le forze nemiche sono così divise, si può attaccare qualsiasi punto della difesa nemica dove c'è scarsità di truppe.

7. Quindi, se il nemico si prepara sul fronte, le sue retrovie sono vulnerabili; se egli si prepara nelle retrovie, il suo fronte diventa vulnerabile. Se egli si prepara sulla sinistra, la sua destra sará attaccabile; e se egli si prepara sulla destra, scarseggerà di forze la sua sinistra. Se poi si prepara dappertutto, sarà evidentemente vulnerabile dappertutto. L'inferiorità deriva dalla necessità di prepararsi contro posi-

bili attacchi dappertutto, la superiorità delle forze deriva dal costringere l'avversario a fare questi preparativi.

8. Chi può prevedere dove e quando si effettuerà la battaglia, anche dopo un migliaio di «li» di marcia avrà truppe che riusciranno a combattere; chi invece non conosce né dove né quando verrà il combattimento, sarà nel pieno dei guai: la sua ala sinistra non sarà in grado di aiutare la destra, e parimente l'ala destra sarà incapace di sostenere la sinistra; l'avanguardia non potrà soccorrere la retroguardia e viceversa. Per non parlare poi dei disastri quando i reparti si trovano distanti fra di loro decine di «li», o almeno di qualche «li».

9. Secondo le mie stime, sebbene i militari di Yue(1) siano numerosi, quale beneficio Yue potrà mai trarre da questa superiorità al fine della vittoria finale? Perciò dico che la vittoria può essere conquistata tramite strategemmi. Quando il nemico è superiore in quantità, si può paralizzarlo impedendogli di giungere al combattimento.

10. Perciò bisogna scoprire in dettaglio il più possibile i piani del nemico e valutare quante siano le sue possibilità di successo; provocare un po' il nemico per conoscere il suo modo di reagire; effettuare ricognizioni per accertare i punti favorevoli e sfavorevoli; causare una scaramuccia per avere conferma della parte forte e di quella debole del nemico.

11. Nel disporre le truppe, è fondamentale per il generale non lasciar capire la propria formazione. In questo

(1) Il regno di Yue e il regno di Wu erano due regni ostili nell'epoca delle Primavere e degli Autunni. Questo argomento è stato discusso nell'introduzione.

modo anche le spie più abili non possono origliare nulla, né il nemico saggio preparare piani per opporsi.

12. Agendo in conformità alle caratteristiche del nemico, il bravo generale può ottenere la vittoria di fronte a tutti senza che questi ultimi riescano a capire come ha fatto. Si possono vedere le mosse compiute da lui, ma non si capisce come le ha svolte. Perciò bisogna evitare la ripetizione delle tattiche che hanno già dato la vittoria nel passato: le decisioni devono essere suggerite dall'infinita varietà delle circostanze.

13. Le tattiche militari sono infatti simili all'acqua che scorre sempre dall'alto e si precipita verso il basso. Così, in guerra, la regola è di evitare ciò che è forte e di colpire ciò che è debole. Come l'acqua regola il suo corso secondo la natura topografica, così il generale pianifica la sua tattica vittoriosa in rapporto al nemico che ha di fronte. Come l'acqua non mantiene una forma costante, così in guerra non vi sono situazioni immutabili, né tattiche fisse. Colui che è capace di modificare la propria tattica adattandosi alla situazione nemica, è senz'altro dominatore del nemico e può essere definito un condottiero «divino».

14. Dei cinque elementi(2) nessuno è predominante, delle quattro stagioni nessuna dura eternamente, dei giorni alcuni sono lunghi e altri corti, e la luna si alterna fra piena e calante.

(2) I cinque elementi sono acqua, fuoco, legno, metallo e terra. I pensatori della Cina antica li consideravano come principi dell'origine del mondo.

VII

LA MANOVRA

1. Quando il generale riceve gli ordini dal sovrano, recluta le truppe, raccoglie gli approvvigionamenti, e affronta il nemico, egli deve fondere e armonizzare gli elementi prima di iniziare le operazioni. Nulla è più difficile dell'arte della manovra. Le difficoltà consistono nel rendere ciò che è tortuoso diretto e nel convertire gli sfavori in vantaggi. Marciare per una strada lunga e tortuosa, si fa per sviare il nemico attiradolo con un'esca qualunque. Così facendo, pure essendo partiti dopo il nemico, si arriverà sul campo per primi; questa è l'arte della diversione.

2. Il vantaggio e il pericolo coesistono ambedue nelle manovre per prendere la posizione vantaggiosa in battaglia. Manovrare una armata ben addestrata è vantaggioso; invece manovrare con una moltitudine indisciplinata è molto pericoloso. Se si avanza l'intera armata con tutto l'equipaggiamento a prendere la posizione vantaggiosa, si marcia lentamente e si rischierà anche di arrivare in ritardo. Se si avanza senza salmerie e equipaggiamento pesante, si rischierà di perderla. Di conseguenza, quando un generale ordina ai suoi uomini di prendere elmi e corazze e di partire in fretta e furia senza fermarsi né di giorno né di notte per cento «li», i comandanti di tutte le sue tre divisioni(1) cadranno nelle mani del nemico se si verificasse qualche incidente durante una marcia così forzata. Gli uomini più robusti arriveranno per primi e quelli deboli si trascineranno dietro. In tale modo solo un decimo dell'esercito raggiungerà la destinazione. In una marcia così forzata di cinquanta «li» per avere la meglio sul nemico, il

(1) Nell'epoca delle Primavere e degli Autunni, l'esercito, in certi regni, si dividevano in tre divisioni: divisione d'avanguardia, divisione centrale e divisione di retroguardia. Il comandante in capo stava sempre nella divisione centrale.

comandante dell'avanguardia (della prima divisione) cadrà nei guai e solo la metà delle forze arriverà all'obiettivo. E se la marcia forzata è di trenta «li», soltanto i due terzi dell'armata raggiungeranno la destinazione. Bisogna rendersi conto che non si può mantenere un esercito senza equipaggiamento, approvvigionamento e riserve materiali.

3. Non si devono allacciare alleanze fino a che non si è informati sulle intenzioni di altri sovrani. Un generale non deve muovere l'esercito fino a quando non sarà familiare con l'aspetto topografico del paese nemico: montagne e foreste, paesi fortificati e barriere naturali, paludi e reti idrauliche. Altrimenti non sarà capace di sfruttare i vantaggi naturali senza servirsi delle guide locali.

4. In guerra lo stratagemma è la via che conduce al successo. Inoltre, si deve agire solo quando c'è un vero vantaggio da sfruttare; si deve decidere di concentrare o dividere le truppe secondo il mutamento delle circostanze.

5. L'esercito deve essere rapido come un uragano e ordinato come un foresta; nell'attacco e nel saccheggio deve sembrare un fuoco; nel tenere la posizione e fronteggiare una situazione, deve essere fermo come una montagna; deve essere indecifrabile come il cielo coperto di nuvole(2), ma se si muove deve essere come un fulmine(3).

6. Saccheggiando un paese, il generale deve dividere le sue truppe; conquistando un nuovo territorio, il generale deve predisporre le mosse nei punti chiave per difenderlo(4). Si

(2) Vuole dire che non si devono fare scoprire i propri piani strategici, l'organizzazione e la manovra del proprio esercito.

(3) Significa che ci si deve muovere il più rapidamente possibile e attaccare con una violenza irresistibile.

(4) Questo paragrafo ha un'altra interpretazione: «saccheggiare un paese si fa per distribuire gli uomini catturati, espandere il proprio territorio, per dividere le risorse acquisite».

deve prima pensare al pro e contro, poi prendere decisioni.

7. Sarà vittorioso chi conosce a fondo l'artificio della diversione. È questo il principio dell'arte della manovra.

8. Il «Libro dell'Amministrazione Militare»([5]) raccomanda: «Nel campo di battaglia gli ordini gridati a voce non giungono abbastanza lontano, ne deriva la necessità di tamburi. Non possono essere visti chiaramente gli oggetti ordinari, ne deriva la necessità di stendardi e di bandiere». Di giorno si usano stendardi e bandiere e di notte tamburi e Jin([6]). Questi strumenti sono utilizzati per concentrare l'attenzione delle truppe e armonizzare le azioni dei reparti. Solo quando tutte le truppe formano un corpo compatto e armonizzato, allora gli uomini più coraggiosi non possono avanzare prima degli altri né i più vigliacchi ritirarsi indietro: tutti devono restare indivisi in un corpo unico. Questa è l'arte di comandare grandi masse di uomini.

9. Un esercito può essere privato del suo spirito combattivo e un comandante in capo può perdersi d'animo. Bisogna ricordare che le persone sono più in forma di mattina, intontite a mezzogiorno e invogliate a ritirarsi di sera. Un bravo generale pertanto evita di combatttere contro un'armata di morale alto, e attacca solo quella con lo spirito combattivo ottenebrato se non proprio svanito. Questa è l'arte di sfruttare gli stati d'animo. Si aspetta in perfetto ordine il nemico disordinato; si attende con calma il nemico irruente. Questa è l'arte del gioco psicologico. Essere vicini al campo di battaglia mentre il nemico è ancora lontano; stare in riposo mentre il nemico si affatica e si agita; essere sazi mentre il nemico soffre la fame. Questa è l'arte di mantenere sempre la forza

(5) Dovrebbe essere il titolo di un libro militare antico.

(6) Jin: è uno strumento metallico che si usava nell'esercito per comunicare ordini e allarmi.

superiore a quella nemica. Astenersi dall'intercettare un nemico che avanza con i vessilli ben allineati e dall'attaccare un esercito di proporzioni imponenti. Questa è l'arte di studiare le circostanze mutevoli.

10. Perciò, l'arte di impiegare saggiamente le truppe consiste in: non attaccare mai da posizione bassa un nemico sovrastante, non opporsi frontalmente a un nemico appoggiato a un altopiano dietro le sue spalle e non inseguire un nemico che finge di fuggire, non affrontare mai le truppe migliori del nemico, non abboccare mai alle esche del nemico, non intercettare un nemico che rimpatria, lasciare una via d'uscita al nemico accerchiato e non spingere un nemico disperato agli estremi.

VIII

I NOVE VARIABILI (1)

SUN ZI DISSE:

1. In genere, la regola per comandare le truppe è questa: il comandante riceve l'ordine dal sovrano, mobilita il popolo per formare un esercito, e raccoglie gli approvvigionamenti. In un luogo difficile da attraversare(2), si ricorda di non accamparsi. Al confine dove si incrociano grandi strade, si ricorda di allacciare alleanze con altri sovrani. In una zona pericolosa(3), si ricorda di non indugiare. In un luogo facile da assediare(4), bisogna combattere alla disperata.

2. Ci sono strade da non percorrere, truppe da non attaccare, città e fortezze da non assediare, territori da non conquistare, ordini del sovrano da non eseguire(5)

3. Il generale che conosce a fondo i vantaggi e gli svantaggi arrecati dai nove fattori variabili accennati sopra sa come guidare le truppe. Invece chi non conosce questi, non sarà capace neanche di utilizzare il terreno a suo profitto, an-

---

(1) Il titolo esprime che le variazioni sono infinite, dato che il numero «nove» significa «molto», «superiore» nella cultura cinese.

(2) Luogo difficile da passare; include zone montagnose, foreste, posizioni strategiche, barriere naturali, reti idrografiche, paludi, ecc.

(3) Si intende là dove non ci sono fontane né pozzi, dove è impossibile allevare bestiame né trovare scorciatoie per uscirne.

(4) Luogo senza scampo significa un posto molto pericoloso o una posizione disperata dove il combattimento è l'unica via d'uscita.

(5) Significa che la decisione del generale non deve mai essere limitata dagli ordini del sovrano, ma deve essere soprattutto coordinata alla circostanza mutabile della battaglia.

che se lo conosca bene. Nella condotta delle operazioni militari, chi non capisce le tattiche derivanti dalle nove situazioni variabili non sarà capace di sfruttare al massimo la forza del proprio esercito, anche se si rende bene conto dei «cinque vantaggi»(6).

4. Quindi, un generale saggio deve considerare nelle sue deliberazioni sia i fattori favorevoli che quelli sfavorevoli. Nelle condizioni sfavorevoli deve trovare i punti favorevoli, così avrà fiducia di superare le difficoltà: nelle situazioni favorevoli deve prevedere gli elementi sfavorevoli possibili, così riuscirà ad evitare i pericoli eventuali.

5. Per indebolire gli altri sovrani, bisogna infliggere loro perdite, tenerli costantemente impegnati e farli correre da un luogo all'altro inutilmente per prede inesistenti(7).

6. L'arte della guerra insegna a contare non sull'eventualità che il nemico non venga, ma sulla nostra preparazione per riceverlo; non sull'eventualità che il nemico non attacchi, ma piuttosto sul fatto che abbiamo reso invincibile la nostra armata.

7. Ci sono cinque tipi di temperamento che possono mettere un generale in pericolo:
a) la temerarietà cieca che conduce alla morte;
b) la codardia che conduce alla cattura;
c) il temperamento irascibile e impulsivo che rende impaziente davanti alle provocazioni;

---

(6) Alcuni commentatori interpretano i cinque vantaggi come quelli accennati nel primo paragrafo, altri invece pensano a quelli del secondo paragrafo. Comunque il principio è di decidere e muoversi secondo le diverse situazioni.

(7) Questo paragrafo ha un'altra interpretazione: «Per piegare gli altri sovrani, bisogna colpire i loro punti vulnerabili, impegnarli con affari pericolosi, e attirarli con esche».

d) il senso eccessivo dell'onore che rende incapace di rassegnarsi alle umiliazioni;

e) il sentimento troppo compassionevole che rende sempre preoccupati ed ansiosi.

Questi cinque temperamenti sono gravi difetti per un generale e sono nocivi per le operazioni militari. Quando un esercito è rovinato e il suo comandante ucciso, la causa potrà essere individuata fra questi cinque sbagli. Un generale deve essere ben lontano da questi cinque temperamenti.

IX

IL MOVIMENTO DELLE TRUPPE

SUN ZI DISSE:

1. Generalmente quando si vuole occupare una posizione, muoversi e opporsi al nemico valutando nelle diverse condizioni topografiche, attraversando le montagne, ci si deve tenere vicini alle valli, accampare le truppe in un terreno sopraelevato e soleggiato al fine di aver una visuale ampia; se il nemico occupa già una posizione elevata, non attaccarlo in salita. Queste regole servono nel combattimento nelle zone montagnose. Dopo avere attraversato un fiume, bisogna allontanarsi abbastanza da esso; quando il nemico attraversa un fiume, non intercettarlo subito; sarà meglio sferrare l'attacco soltanto nel momento in cui la metà di esso raggiunge la riva. Se si vuole la battaglia decisiva, non affrontare mai il nemico nei pressi dell'acqua; quando ci si accampa lungo il fiume, bisogna occupare una posizione sopraelevata al sole con ampia vista, non occupare mai una posizione inferiore con una valle e muoversi contro corrente per affrontare il nemico. Queste regole servono nel combattimento vicino a un fiume. Bisogna attraversare paludi saline o alcaline il più rapidamente possibile senza indugio; se si incontra il nemico in mezzo a una palude, bisogna cercare di occupare una posizione possibilmente vicina alle piante erbose spalleggiate dalla foresta (o dal bosco).

Queste sono le regole per il combattimento nelle zone paludose. In pianura, o in un terreno pianeggiante, bisogna occupare una posizione con ampie uscite che faciliti le azioni militari e aver un terreno alto come appoggio per l'ala destra(1) e la retroguardia, così che il campo di battaglia è di

(1) Nei tempi antichi, si disponeva generalmente la forza principale alla destra. Qui significa la forza principale o l'ala principale.

fronte e la retroguardia è ben protetta. Questa è la preparazione per il combattimento in pianura. Queste regole per il combattimento in diverse condizioni topografiche permisero nel passato a Huang Di[2] di vincere gli altri quattro sovrani.

2. L'accampamento delle truppe deve porsi in un terreno elevato e asciutto anziché in uno basso e umido; deve stare sul versante soleggiato anziché su quello ombreggiato; deve essere vicino a una fonte di acqua e a un prato[3] così che gli approvvigionamenti saranno assicurati. In un accampamento così i soldati sono immuni dalle malattie; ciò è già una garanzia di vittoria. E quando l'accampamento si deve porre in una zona collinosa o su un'altura, bisogna occupare il versante assolato con il pendio a coprire le spalle. Questo per utilizzare i vantaggi naturali secondo le diverse condizioni topografiche.

3. Quando, in conseguenza di grandi piogge, un fiume che si desidera guadare è pieno e vorticoso, bisogna aspettare che si calmi e si abbassi di livello.

4. Da dove ci sono dirupi scoscesi con torrenti, conche[4], zone sfavorevoli senza uscita[5], boschi fitti[6], paludi o pozzanghere[7], gole strette[8] ecc., bisogna allontanarsi il più ra-

---

(2) Huang Di, personaggio leggendario, fu il capo dell'alleanza delle tribù alla fine del periodo primitivo, anche chiamato Xuan Yuan Shi.

(3) Per facilitare il nutrimento del bestiame.

(4) Un terreno basso circondato da colline viene chiamato «Pozzo Celeste».

(5) Si riferisce al terreno che spesso circondato da dirupi da tre parti non dà via di scampo ed assomiglia ad un a gabbia coperta, appunto definito come «Prigione Celeste».

(6) I boschi fitti, donde è difficile muoversi, vengono chiamati «Reti Celesti».

(7) Là dove la terra è spronfondata e le strade sono fangose è una «Trappola Celeste».

(8) Lá dove le gole montagnose sono strette e le strade sono incassate tra due pareti rocciose si ha una così chiamata «Fessura Celeste».

pidamente possibile e mai avvicinarsene. Mentre ci terremo lontani da siffatti luoghi, dovremo viceversa spingerci il nemico; se noi li abbiamo di fronte, il nemico dovrebbe averli alle spalle.

5. Nell'avanzare, quando si incontrano strettoie pericolose, laghi o stagni coperti di piante acquatiche, luoghi dove germogliano canne o giunchi, montagne dai boschi spessi e intricati, bisogna perlustrare accuratamente poiché sono luoghi dove normalmente si tendono le imboscate e dove si annidano le spie.

6. Quando il nemico si avvicina e rimane tranquillo, vuole dire che si affida alla posizione favorevole; quando il nemico si allontana ma provoca il combattimento, tradisce il desiderio di attirarci a inseguirlo (e di seguito cascare in una trappola); quando il nemico occupa un terreno pianeggiante, vuole dire che quel terreno favorisce il nemico.

7. Quando si sente fruscio e si vedono muovere i rami degli alberi, deve esserci il nemico che si avvicina di nascosto; quando si trovano numerosi ostacoli nel sottobosco, bisogna ricordarsi che il nemico sta lì per ingannarci; quando gli uccelli cambiano bruscamente la direzione del volo, vuol dire che c'è un'imboscata del nemico; la fuga degli animali spaventati indica che il nemico sta sferrando un attacco; colonne di polvere che si alzano indicano l'avvicinamento dei carri nemici; quando il polverone è basso e sparso su una larga superficie, indica una marcia della fanteria nemica; quando il polverone si sparge ai quattro venti, vuol dire che il nemico sta raccogliendo legna per il fuoco; poca polvere che si alza e si abbassa significa che il nemico sta piantando l'accampamento.

8. Quando gli ambasciatori inviati dal nemico trattano con molta umiltà da una parte e il nemico continua a prepararsi per un'imminente guerra dall'altra, vuol dire che esso sferre-

rà un attacco; quando l'inviato del nemico usa un linguaggio minaccioso e il nemico sembra voler avanzare, ciò indica che esso si appresta a ritirarsi; quando dalla parte nemica appaiono per primi i carri leggeri che prendono posizione alle ali delle truppe, significa che il nemico sta predisponendosi per una battaglia; quando il nemico chiede una tregua senza sconfitta(9), ciò indica un tranello; quando i soldati del nemico marciano speditamente e i suoi carri da battaglia sono in parata, significa che vuole una battaglia decisiva contro di noi; quando la metà delle truppe nemiche avanza e l'altra metà indietreggia, c'è sotto qualche inganno.

9. Quando i nemici in piedi si appoggiano sfiniti sulle armi, ciò indica la fame che soffrono; quando i portatori d'acqua bevono prima dell'arrivo all'accampamento nemico, significa la sete che li affligge; quando c'è una preda a portata di mano del nemico e questi non fa nessuno sforzo per afferrarla, ciò indica l'esaurimento dei suoi soldati; quando gli uccelli si raggruppano sul luogo dove è piantato l'accampamento del nemico, vuol dire che l'accampamento è disabitato; quando i soldati del nemico urlano di notte, indica che essi sono spaventati; quando le sue truppe sono disordinate, è il generale che perde prestigio; quando le bandiere e i vessilli nemici si muovono scompigliatamente, significa che il nemico è in disordine; quando gli ufficiali sono di cattivo umore, significa che sono spossati; quando il nemico nutre i cavalli con grano e gli uomini con carne di bestiame, e quando le sue truppe non appendono più le loro pentole né ritornano nei loro rifugi, è segno che il nemico è determinato a combattere fino alla morte per salvarsi; quando gli ufficiali parlano sottovoce con gli uomini in atteggiamento umile, significa che hanno perso la fiducia dei soldati; quando il nemico premia troppo frequentemente i suoi uomini, vuol dire che egli non

(9) Questo paragrafo ha un'altra interpretazione: «quando il nemico chiede una tregua senza nessun previo accordo, indica un tranello».

può farne a meno; viceversa quando punisce continuamente, vuol dire che la sua situazione interna è disastrosa. Se gli ufficiali trattano dapprima gli uomini violentemente e dopo ne hanno paura, ciò dimostra che questi ufficiali sono incapaci di comandare. Quando gli inviati del nemico pronunciano discorsi pieni di blandizie, è segno che il nemico desidera una tregua. Quando le truppe nemiche avanzano decisamente ma si limitano a stare in opposizione a noi senza combattere né indietreggiare, allora dobbiamo studiare la situazione con grande prudenza e profonda analisi.

10. Disporre di truppe numerose, in guerra, non rappresenta un vantaggio. Bisogna ricordarsi di non avanzare temerariamente. Per vincere un nemico è sufficiente valutare esattamente la sua situazione, concentrare le proprie forze e scegliere comandanti esperti([10]). Chi manca di preveggenza e sottovaluta il nemico, sarà senz'altro catturato da quest'ultimo.

11. Se i soldati vengono puniti prima che si siano affezionati al comandante, non saranno disposti a eseguire gli ordini; e se non sono ubbidienti, saranno praticamente inutili. Se i soldati hanno cominciato ad affezionarsi al comandante ma la disciplina non è fatta osservare, saranno ancora inutili in battaglia. Perciò i soldati devono essere uniti con affetto e simpatia, ma addestrati con ferrea disciplina. Questa è la via per ottenere il rispetto . Se gli ordini nell'addestramento dei soldati sono sempre eseguiti, questi saranno assuefatti a eseguire gli ordini; altrimenti saranno sempre indisciplinati. Quando gli ordini sono sempre eseguiti grazie alla fiducia, vuol dire che i soldati sono in sintonia con i comandanti.

---

(10). Questo paragrafo ha un'altra interpretazione: «Per vincere un nemico è sufficiente valutare esattamente la sua situazione, concentrare le proprie forze e batterlo».

X

CONFIGURAZIONI DEL TERRENO

SUN ZI DISSE:

1. Il terreno può essere classificato in conformità alla sua natura come: terreno accessibile, terreno a trappola, terreno non risolutivo, passaggi stretti, alti precipizi e terreno distante. Il terreno che può essere attraversato sia da noi che dal nemico con eguale facilità viene definito accessibile. In un simile terreno chi riesce a arrivare e sistemarsi per primo su posizioni elevate e soleggiate e proteggere le linee di rifornimento, potrà combattere con tutti i vantaggi (perché ha una posizione vantaggiosa). Il terreno dal quale si riesce ad uscire facilmente, ma nel quale è difficile ritornare, viene definito: «a trappola». Da una posizione di questo tipo, se il nemico non sta all'erta, si può fare una sortita e sconfiggerlo. Ma se il nemico è ben preparato ed è difficile batterlo subito, e la ritirata è impossibile, allora il disastro è inevitabile. Il terreno nel quale nessuna delle due parti può prendere vantaggio avanzandosi per prima, viene definito «non risolutivo». In una posizione di tale natura, se il nemico offre un'esca lusinghiera, sarà consigliabile non farsi avanti, ma piuttosto ritirarsi attirando così a nostra volta il nemico; quando la metà della sua forza si sarà sbilanciata in avanti, si potrà sferrare un attacco con vantaggio. Per quanto riguarda i passaggi stretti, se li si occupa per primi, bisogna bloccarne i varchi e attendere il nemico. Ma se il nemico dovesse anticipare nell'occupare un passo e bloccare totalmente le gole, non si deve attaccarlo, eccetto che se le gole sono mal controllate. Per quanto riguarda gli alti precipizi, quando si è in anticipo sull'avversario è opportuno occupare i luoghi più elevati e soleggiati, e aspettarlo. Ma se il nemico li ha occupati per primo, allora non rimane che ritirarsi, guai se ci si sforza di attaccarlo. Quando ci si trova a distanza da un nemico di pari forza, non è facile giunge-

re allo scontro. Se ci si sforza di combattere, il risultato non sarà profittevole. Questi sono i principi che concernono sei differenti tipi di terreno. La più alta responsabilità del generale consiste nell'informarsi sulla loro natura con il maggiore impegno possibile.

2. Un'armata è esposta però a sei pericoli che non derivano da cause naturali, ma da errori di cui il generale è responsabile. Questi errori sono: fuga, insubordinazione, crollo(1), «valanga», disordine e perdita. A parità di altre condizioni, se una forza è lanciata a sfidarne un'altra che è dieci volte superiore, il risultato sarà la fuga della prima. Quando i soldati ordinari sono troppo arroganti e gli ufficiali sono troppo concessivi, il risultato sarà l'insubordinazione. Quando gli ufficiali sono valenti e i soldati sono troppo inefficienti, il risultato è il crollo dell'esercito. Quando i comandanti sono infuriati e insubordinati al punto che si gettano contro il nemico nella mischia soltanto per conto loro e per un sentimento di rancore senza valutare le possibilità della vittoria e senza aspettare gli ordini dei supremi generali, e nel contempo, se il comandante in capo non conosce bene le loro caratteristiche e rimane incapace di comandarli, il risultato è la rovina dell'esercito come una valanga. Quando il generale è deficiente e senza autorità sufficiente, e quando i suoi ordini e le sue intenzioni non sono capiti chiaramente dai subordinati, e quando i ranghi sono formati in maniera negligente e casuale, il risultato è quello di un gran disordine. Quando il comandante, incapace di valutare il nemico obiettivamente, impegna una piccola forza per affrontare una grande forza, o truppe deboli per combattere quelle forti, o inoltre trascura di collocare i soldati scelti in prima fila, il risultato è una grande perdita. Queste sono sei cause della sconfitta. La più alta responsa-

(1) L'ideogramma originale «Xian» significa impantanarsi. Riferisce il fatto che se le truppe sono deboli e gli sforzi degli ufficiali sono altrettanto vani, allora la situazione è come se le truppe fossero in un acquitrino.

bilità del comandante in capo è appunto nell'esaminarle meticolosamente.

3. La conoscenza della configurazione del terreno può essere di grande aiuto in battaglia ai comandanti. Ma la capacità di valutare l'avversario, di controllare i fattori della vittoria e di calcolare con perspicacia le difficoltà, i pericoli e le distanze, costituisce la prima della virtù per un grande generale. Il vincitore sarà colui che conosce queste cose e nella battaglia sfrutta in pratica le sue conoscenze; invece colui che non le conosce o non le sfrutta in pratica, sarà sicuramente sconfitto.

4. Se il generale è sicuro che la situazione volge verso la vittoria, allora può lanciare le sue truppe anche se il sovrano ha impartito ordini di non impegnare battaglia; se il generale viceversa prevede che il combattimento non porterà alla vittoria, ma il sovrano ha mandato l'ordine di impegnare battaglia, può benissimo non eseguirlo. Perciò il generale che avanza senza il traguardo di coprirsi di gloria o si ritira senza preoccuparsi di evitare punizioni, ma con l'unico motivo di proteggere il popolo e di procurare il massimo vantaggio al suo sovrano, rappresenta il più prezioso strumento dello Stato.

5. Il generale deve trattare i suoi soldati come i suoi ragazzi, così essi lo seguiranno ovunque; egli li tratta con lo stesso affetto con cui tratta i suoi figli, così essi lo amano fino al punto di essere pronti a dare la vita per lui. Se un generale mostra di essere indulgente con le sue truppe ma al tempo stesso incapace di impegnarle, o se è di buon cuore ma incapace di fare rispettare i suoi ordini, o se le sue truppe sono indisciplinate ed egli non sa tenerle in controllo, allora le sue truppe diventano come ragazzi viziati e quindi inadatte a qualsiasi scopo utile.

6. Il generale che è consapevole del fatto che i suoi uomini sono in condizione di attaccare, ma ignorante del fatto che il nemico è inattaccabile al momento, ha le possibilità di vit-

toria dimezzate cioè pari a quelle di sconfitta. Il generale che sa che il nemico è vulnerabile all'attacco, ma ignora che i suoi uomini non sono in condizione di combattere ha possibilità di vittoria pari a quelle di sconfitta. È nella stessa condizione colui che sa che il nemico è attaccabile e inoltre i suoi uomino sono pronti per scontrarsi, ma ignora che la natura del terreno rende impossibile un combattimento; anche in questo caso, le possibilità di vittoria sono pari a quelle di sconfitta. Perciò il generale esperto, una volta in movimento, non commette mai errori; una volta in attacco, i suoi stratagemmi sono infiniti. Da qui viene il detto: se conosci il nemico e conosci te stesso, la tua vittoria non sarà mai compromessa. Conosci sia il Cielo(2) che la Terra(3), la tua vittoria sarà sempre in pugno.

(2) Il «Cielo» si intende fattori atmosferici e climatici.

(3) La «Terra» significa le configurazioni del campo di battaglia.

XI

NOVE TIPI DI TERRENO

SUN ZI DISSE:

1. L'arte della guerra enumera nove varietà di situazioni e teatri operativi: dispersivo, facile (di frontiera)([1]), conteso (chiave), aperto, intercomunicante, serio (pericoloso), difficile, circondato e disperato (morto). Quando un signore feudale combatte nel suo territorio, egli si trova su un terreno dispersivo. Quando egli è penetrato in territorio nemico ma non lontano dalla frontiera, è in un terreno facile (leggero). Territorio il cui possesso è di grande vantaggio strategico per entrambi i contendenti si dice «chiave». Teatro sul quale entrambi i contendenti hanno libertà d'azione si dice «aperto». Un luogo che si trova al vertice di tre stati confinanti, così chi lo occupa per primo riuscirà anche ad avere l'appoggio degli altri stati, si dice «teritorio intercomunicante». Quando un esercito è penetrato nel cuore di un paese nemico, lasciando dietro di sé una certa quantità di città e villaggi nemici, si dice che si trova in un teatro serio. Il terreno difficile include montagne, foreste, regioni scoscese, gole, paludi, acquitrini e tutte le zone difficili da attraversare. Un luogo dove l'accesso è stretto, l'uscita è tortuosa, così che una piccola forza nemica potrebbe battere la nostra forza molto superiore, è chiamato «circondato». Un terreno nel quale si può sopravvivere solo a condizione di combattere immediatamente e strenuamente, viene definito «terreno morto» (di mortale importanza). Dunque, bisogna ricordarsi bene: non combattere in terreno dispersivo, non fermarsi in terreno leggero (facile), non attaccare il nemico che occupa un terreno chiave, non perdere le

(1) Il terreno facile (leggero) è il luogo dal quale è facile ritirarsi per ritornare al proprio paese, in tale luogo non si rischiano situazioni molto critiche o pericolose, quindi i soldati non hanno paura.

comunicazioni fra le unità separate in un terreno aperto, allearsi con gli Stati vicini in un terreno intercomunicante, saccheggiare in un terreno serio, attraversare il terreno difficile senza sostare, escogitare stratagemmi in un terreno circondato per uscirne, combattere alla disperata in un terreno morto.

2. Coloro che nei tempi antichi erano definiti esperti della guerra conoscevano il modo di rendere impossibile al nemico di riunire le sue avanguardie e le retroguardie; la cooperazione tra i reparti grandi e piccoli, salvarsi fra gli ufficiali e i soldati impegnati, radunare gli uomini; sapevano come fare sbandare i reparti nemici, come mettere le truppe nemiche in disordine sebbene unite. Quando la situazione favorevole era stata creata, cominciavano a muoversi; se era il contrario, restavano fermi in attesa. Se qualcuno mi chiede: «Che cosa devo fare contro una grande moltitudine di nemici disposta in schiera ordinata e sul punto di attaccarmi?» io gli rispondo «È bene cominciare con l'impadronirsi di qualcosa cui l'avversario tiene molto, ed egli si conformerà ai tuoi desideri».

3. La velocità sorprendente è l'essenza della guerra. Avvantaggiarsi sul nemico quando egli non è preparato; muoversi su strade impreviste (proseguire per un itinerario inaspettato); attaccare le posizioni sguarnite.

4. I principi generali che devono essere osservati da una forza all'offensiva sono: mantenere l'esercito ben compatto quando si penetra nella profondità del territorio nemico così che il nemico non può batterlo; saccheggiare granai quando si sta nel territorio fertile per fornire all'esercito abbondanti provvigioni; conservare attentamente le forze fisiche dei soldati e non stancarli mai eccessivamente affinché si riesca ad avere sempre un esercito pieno di energia e pronto per il combattimento; predisporre piani insondabili per lo spostamento dell'esercito. Mettere le truppe in un terreno senza scampo di modo che i soldati non potranno che combattere alla

disperata: e quando essi sfidano la morte, cosa non riusciranno a fare? In questo caso ufficiali e soldati combatteranno fino all'estremo. Bisogna rendersi conto che i soldati, quando si trovano in una situazione disperata, diventano temerari; e più un terreno è senza scampo, più un esercito è unito perché nella profondità del territorio nemico nessuno osa essere indisciplinato; quando non c'è altra alternativa, tutti combatteranno senza risparmiarsi. Un tale esercito non ha bisogno di ricevere ordini per tenersi sempre vigilante, né di sollecitazioni per agire secondo la volontà del comandante; senza costrizioni, sarà in perfetta sintonia e senza ingiunzioni sarà in ferrea disciplina. Proibire di fare sortilegi e convincere i soldati a dissipare dubbi, così in faccia alla morte nessuno fuggirà. Bisogna sapere che se i nostri soldati non sono coperti di denaro, non è perché hanno ripugnanza per la ricchezza; e se essi non temono la morte, non è perché non amano la longevità. Nel giorno in cui l'esercito riceve l'ordine di partire per una battaglia c'è sempre la scena patetica: le lacrime di chi sta seduto bagnano il davanti dell'uniforme, e quelle di chi è sdraiato gli scorrono lungo le guance. Ma una volta messi in una situazione disperata, i soldati daranno sicuramente prove di un coraggio incredibile come quello di Zhuan Zhu(2) e Cao Gui(3).

5. Il generale esperto può fare agire le sue abili truppe come il serpente Shuai-ran. Il Shuai-ran è un tipo di serpente

---

(2) Zhuan Zhu visse nel periodo delle Primavere e degli Autunni (770-476 a.C.). Un giorno del 515 a.C., incaricato da Wu Zixu, alto funzionario del regno Wu, si presentò al banchetto offerto dal principe Guang in veste di servitore. Durante il banchetto, tirò fuori una spada nascosta in un pesce preparato e uccise il sovrano Luao. A sua volta fu ucciso immediatamente dalla guardia del sovrano.

(3) Cao Gui visse nel periodo delle Primavere e degli Autunni, fu cavaliere del regno di Lu. Egli accompagnò il sovrano di Lu all'incontro con il re di Qi. Con la spada in mano, costrinse il re di Qi a firmare l'accordo con Lu e restituire il territorio occupato da Qi nella guerra precedente.

che si trova nelle montgne Changshan(4). Colpisci la sua testa, reagisce con la coda; se colpisci la coda, ti attacca con la testa; e se lo colpisci nel mezzo, esso ti risponde con un attacco della testa e della coda. Se qualcuno mi chiede: «Ma le truppe possono essere abili come un Shuan-ran?» io gli rispondo: «Sì, che possono». Per esempio, sebbene gli abitanti di Wu e quelli di Yue siano rivali, poniamo che stiano attraversando il fiume sulla stessa barca e vengano colti da una tempesta: non avranno altra scelta che aiutarsi reciprocamente, come la mano destra aiuta la sinistra. Perciò non è sufficiente riporre la propria fiducia sulle briglie dei cavalli e sulle ruote dei carri. Il principio in base al quale si deve dirigere un esercito è di mantenere il morale elevato con un'amministrazione abile, è di sfruttare razionalmente la configurazione del terreno di modo che le truppe, sia forti che deboli, siano manovrate per il meglio. È così che il generale accorto guida il suo esercito come se tenesse per mano un uomo solo, perché l'esercito non può avere altre scelte alternative.

6. Essere calmo e impenetrabile, mantenere l'ordine nell'esercito con l'imparzialità e la disciplina sono doti molti importanti per un generale. Egli deve essere capace di tenere i suoi ufficiali e soldati all'oscuro dei piani progettati. Modificando le disposizioni e cambiando i piani, deve tenere sempre gli altri nell'ignoranza e nell'incertezza. Spostando l'accampamento e prendendo strade inaspettate, rende impossibile indovinare le sue intenzioni. Quando il generale chiarisce ai suoi uomini l'obiettivo della battaglia che si deve raggiungere, egli agisce come se allontanasse la scala per scendere da un picco su cui si è saliti. Egli conduce i suoi uomini nel profondo del territorio nemico come una freccia scagliata

(4) Le montagne Changshan si trovano nella provincia dell'Hebei, una volta furono denominate Hengshan, assunsero il nome attuale nel periodo dell'imperatore Wen (vero nome Liu Heng) della dinastia Han (179-159 a.C.) perché il nome Heng non si poté più usare, secondo il costume della corte.

dalla balestra (con la forza irresistibile e impossibile da ritirare indietro). Dopo avere attraversato un fiume, le navi vengono bruciate; dopo tolto l'accampamento, le pentole vengono distrutte, così che egli conduce le sue truppe come un pastore guida il suo gregge di pecore, porta i suoi uomini di qua e di là, ma nessuno sa dove va a finire. Radunare l'esercito e condurlo al pericolo: così si può definire il compito del generale. Prendere le misure opportune secondo nove tipi di terreno, utilizzare tattiche offensive o difensive in conformità alle circostanze, conoscere gli stati psicologici dei soldati nelle differenti situazioni, questi sono gli affari che il generale deve studiare attentamente.

7. Quando si combatte nel territorio nemico, bisogna osservare la regola generale; la profonda penetrazione implica la coesione delle truppe, viceversa quella non profonda la dispersione. Quando si lascia il proprio territorio e si conduce l'esercito in un paese vicino, ci si trova in una situazione critica. Dove ci sono vie di comunicazione in tutte e quattro le direzioni, il territorio si definisce di intersezione di strade. Quando si penetra profondamente in un paese nemico, la situazione è grave.

Quando ci si inoltra per poco, la situazione è leggera. Con fortezze del nemico di dietro e barriere naturali di fronte, la posizione è circondata. Quando non c'è via di uscita, la situazione è disperata. Perciò in un terreno dispersivo bisogna indurre gli uomini alla coesione; in un terreno leggero, bisogna mantenere uno stretto collegamento tra tutte le parti dell'esercito; in un terreno chiave, bisogna avanzare rapidamente e aggirare il fronte nemico; in un terreno aperto, bisogna tenere d'occhio le proprie opere di difesa; in un terreno dove si incrociano strade, bisogna allacciare strettamente rapporti di alleanza con i paesi vicini; in un terreno grave, bisogna rifornire sufficientemente gli approvvigionamenti; in un terreno difficile, bisogna uscirne il più presto possibile; in un terreno circondato, bisogna bloccare e controllare tutti i passaggi; in un terreno disperato, bisogna dimostrare la propria vo-

lontà di combattere fino alla morte. Così si può sfruttare la natura psicologica dei soldati ad opporre una resistenza accanita quando sono circondati, a combattere strenuamente quando sono in situazione disperata, a obbedire prontamente agli ordini quando sono in mezzo al pericolo.

8. Non si devono concludere alleanze con sovrani vicini fino a quando non si conoscono le loro intenzioni. Non si deve mettere in marcia un esercito se non si ha piena familiarità con l'aspetto topografico del paese: montagne e foreste, insidie e precipizi, paludi e pantani. Non si può approfittare dei vantaggi del terreno se non ci si serve delle guide locali. Un generale che è all'oscuro anche di una sola di queste tre cose, non può comandare un esercito potente e invincibile. Quando un esercito potente e invincibile attacca uno stato potente, è assolutamente impossibile al nemico di mobilitare e concentrare le sue forze. Esso intimorisce il suo avversario e gli impedisce di unirsi agli altri. Ne segue il fatto che chi possiede un esercito così non si affretta a unirsi con altri stati, non si cura avere uomini di fiducia in altri stati a proprio servizio. E per realizzare il proprio traguardo, gli basta contare sulla propria forza militare e terrorizzare i suoi avversari. Così egli può conquistare le città nemiche e annientare gli stati nemici. Concedere ricompense senza osservare le norme abituali, dare gli ordini senza considerare i precedenti, sono i mezzi con cui egli dirige l'intero esercito come se fosse un uomo solo. Inoltre, impegnare le truppe senza rivelare i propri disegni e incitarle a cacciare la preda senza rivelare loro i pericoli che corrono.

9. Condurre l'esercito al pericolo, è cosa che si fa per sopravvivere; spingere i soldati in un terreno disperato è per farli ritornare vivi e sani. Mettere le truppe in una situazione mortale è per avere sicuramente la vittoria in pugno.

10. Quindi il comando delle operazioni militari consiste nei seguenti fattori: analizzare meticolosamente le intenzio-

ni nemiche, concentrare le proprie forze ad attaccare una unica posizione scelta; pur percorrendo mille «li» riuscire alla fine ad uccidere il generale nemico. È questa la cosiddetta abilità di ottenere successo tramite metodi ingegnosi.

11. Nel giorno in cui il piano di attacco è messo in esecuzione, si devono chiudere i valichi della frontiera, annullare i permessi di transito, fermare il passaggio dei messaggeri nemici; e si devono eseguire segretamente e accuratamente le mosse militari riguardanti il piano di attacco. Quando il nemico mostra i suoi punti vulnerabili, bisogna approfittarne senza indugio. È necessario conquistare le posizoni-chiave, ma non fissare il tempo preciso per la battaglia quando lo vuole il nemico. Si deve essere sempre al corrente della situazione nemica per decidere le proprie azioni. Perciò, all'inizio si deve essere calmi e tranquilli come una ragazza vergine, distraendo la vigilanza del nemico dalla propria difesa e scoprendo i suoi punti vulnerabili; ma una volta in azione si deve agire rapidi come una lepre in corsa in modo che il nemico non avrà tempo per adottare le contromisure.

XII

ATTACCO CON IL FUOCO

SUN ZI DISSE:

1. Ci sono cinque modi di attaccare con il fuoco. Il primo è appiccare il fuoco e bruciare l'accampamento nemico; il secondo è mandare in fumo le provviste del nemico; il terzo è incendiare gli equipaggiamenti; il quarto è incendiare gli arsenali e i magazzini nemici; il quinto è bruciare convogli di approvvigionamenti del nemico. Condurre un attacco con il fuoco richiede certe condizioni naturali e necessita che i mezzi relativi ad un attacco del genere siano sempre a portata di mano. Bisogna rendersi conto che ci sono tempi adatti e giorni appropriati per appiccare il fuoco. Il tempo adatto è quello molto asciutto; giorni appropriati sono quelli in cui la Luna è nelle costellazioni del Sagittario, Pegaso, Acquario e Corso, poiché in questi giorni in genere tira il vento.

2. Attaccando con il fuoco, bisogna essere preparati ad affrontare cinque possibili sviluppi della situazione:

a) quando il fuoco divampa nel campo nemico, l'esercito deve intervenire immediatamente con un attacco dall'esterno;

b) se dilaga un incendio nel campo nemico ma le sue truppe restano imperturbabili, non attaccare il nemico e aspettare il momento opportuno;

c) quando le fiamme raggiungono la massima altezza, lanciare un attacco se è possibile, in caso contrario aspettare;

d) se è possibile condurre un assalto con il fuoco dall'esterno, non c'è bisogno che le nostre spie cooperino all'interno del campo nemico, basta che si tratti del momento più favorevole all'incendio;

e) il fuoco deve essere appiccato a favore del vento, mai contro vento. Si tenga presente che se il vento soffia di giorno in genere cessa di notte.

L'esercito deve conoscere i cinque sviluppi connessi all'uso del fuoco, sapere calcolare le posizioni delle stelle, stare vigilante agli indizi del vento; solo così sarà pronto a sferrare un attacco con il fuoco;

3. Chi usa il fuoco per sostenere il proprio attacco, avrà ottimi risultati; chi usa l'inondazione come aiuto all'attacco, guadagna un supplemento di forza. L'acqua, pur potendo intercettare il nemico, non può distruggere i suoi approvvigionamenti e equipaggiamenti come fa il fuoco.

Chi ha vinto battaglie e conquistato il territorio nemico ma senza riuscire a mantenere efficacemente il territorio conquistato, avrà risultati negativi; le truppe sono estenuate e in più lontane dal proprio paese a lungo; il paese è stato dissanguato per rifornirle fuori del proprio territorio. Dunque vale il detto: i sovrani devono decidere i piani di guerra con grande prudenza e i generali accorti devono studiare le operazioni militari con grande meticolosità. Non agire se non nell'interesse dello Stato, non muovere le truppe se la vittoria non è sicura, non combattere se non vi è proprio altra scelta risolutiva. Il sovrano non deve scatenare una guerra per sfogare la propria ira e il generale non deve combattere una battaglia per il proprio risentimento. Si deve agire se c'è vantaggio dello Stato; altrimenti si deve cessare immediatamente. Perché un uomo infuriato può riprendersi in allegria e un uomo risentito può tornare rasserenato, ma uno Stato distrutto non può essere restaurato, così come un uomo morto non può più riprendere la vita. Dunque, il punto chiave per mantenere il paese in pace e l'esercito intatto consiste nel fatto che due condizioni siano soddisfatte: il sovrano illuminato e prudente, e il generale accorto che sta in guardia.

XIII

SPIONAGGIO

SUN ZI DISSE:

1. Richiamare alle armi centomila uomini e metterli in una campagna a grande distanza comporta un grave peso per le famiglie nobili e un impoverimento delle risorse per lo Stato. La spesa quotidiana dello Stato ammonta a mille monete d'oro. Inoltre, ne consegue una continua situazione tumultuosa sia all'interno che all'esterno: le famiglie nobili sarnno sfinite dal trasporto di approvvigionamenti e come minimo 700.000 famiglie resteranno incapaci di occuparsi appieno dei lavori dei campi. Le armate contrapposte possono fronteggiarsi per anni impegnandosi in vista di una vittoria che verrà decisa in un solo giorno. Stando così le cose, rimanere nell'ignoranza dell'esatta situazione nemica solo per risparmiare spese e titoli nobiliari per ricompensare le spie, significa di conseguenza subire una sconfitta. Chi agisce così è un essere privo di umanità, non merita il titolo di comandante delle truppe, non è un vero braccio destro del sovrano né un maestro di vittoria. Se un illuminato sovrano e un saggio generale vincono il nemico ogni volta e le loro imprese sono così meravigliose da sembrare sovrumane, tutto ciò è grazie alla previsione derivata dalle informazioni sulla situazione nemica. E questa previsione non può essere ottenuta tramite le preghiere agli dei, né tramite i confronti con avvenimenti o esperienze del passato, tanto meno tramite l'osservazione degli oroscopi. Essa può essere acquistata soltanto tramite uomini che conoscono bene la situazione nemica.

---

(1) Nei tempi antichi, otto famiglie formavano un gruppo. Quando una era arruolata le altre sette la dovevano sostenere. In tal senso, per un esercito di centomila uomini ci volevano almeno 700.000 famiglie a fare il trasporto di approvvigionamento.

2. Ci sono cinque tipi di spionaggio che si possono adoperare: spia locale, spia interna, spia controparte, spia perduta e spia scampata. Quando tutti questi tipi di spie lavorano contemporaneamente, e nessuno riesce a scoprire il sistema con cui agiscono, costituiscono una sublime organizzazione e formano un vero tesoro del sovrano. Le spie locali sono cittadini del territorio nemico dei quali noi ci serviamo. Le spie interne sono funzionari del nemico che noi adoperiamo. Le spie controparte o spie doppie sono spie nemiche che vengono da noi utilizzate. Le spie perdute sono quelle che trasmettono al nemico, tramite spie nemiche, delle informazioni false in nostro favore; rischiano di essere uccisi se la verità è scoperta dal nemico. Le spie scampate sono quelle rientrate vive con informazioni sulla situazione nemica.

3. Ne deriva che con nessun altro dell'esercito il comandante intratterrà rapporti più intimi che con le spie; nessuno dovrebbe essere più generosamente ricompensato delle spie; e nulla dovrebbe essere più confidenziale di ciò che concerne gli affari dello spionaggio. Chi non è saggio e astuto, non può usare le spie; chi non è benevolo e virtuoso, non può persuadere le spie a servirlo; chi non è meticoloso e svelto di mente, non può estrarre tutta la verità dalle spie. Che potenza fantastica! Non c'è nessun genere di affare in cui lo spionaggio non sia praticabile. Ma nel caso che i piani delle operazioni segrete siano divulgati prima di essere svolti, allora le spie e tutti quelli cui è stato rivelato il segreto dovranno essere messi a morte.

4. Se si desidera di attaccare un esercito, o conquistare una città, o assassinare un individuo, è sempre necessario informarsi del nome del comandante di quell'esercito, del nome del comandante della guarnigione di quella città, dei nomi degli aiutanti, dei nomi dei loro uscieri, portieri e dei nomi di coloro che sono al seguito del nostro obiettivo. Per questa ragione, le nostre spie devono avere l'ordine di riportare informazioni precise su ogni dettaglio.

5. È sempre necessario scoprire le spie mandate a noi dal nemico, una volta scoperte, bisogna corromperle con denaro, trattarle con riguardo affinché passino al nostro servizio. E per mezzo delle spie controparte (o doppie) e delle loro informazioni, si possono reclutare spie locali e spie interne. Grazie alle rivelazioni delle spie doppie, inoltre, si può fare sì che le spie destinate ad essere sacrificate possano portare al nemico false informazioni. In fine, per mezzo delle loro rivelazioni, le spie scampate possono riportare in tempo le informazioni. Il sovrano deve aver una conoscenza completa delle attività di questi tipi di spie, e deve rendersi conto che le informazioni più preziose sulla situazione nemica vengono fornite soprattutto dalle spie controparte. Perciò egli è obbligato a trattarle con la massima generosità.

6. Nei tempi antichi, la fondazione della dinastia Shang fu dovuta a Yi Yin(2) che aveva servito prima Xia; la fondazione della dinastia Zhou fu opera di Jiang Shang (3) che aveva servito gli Shang. Perciò il sovrano illuminato e il generale valoroso sono capaci di mettere gli uomini più intelligenti a capo dello spionaggio e grazie a questi ultimi conseguiranno grandi successi. Le operazioni dello spionaggio sono fondamentali nell'arte della guerra, da esse dipendono tutte le decisioni delle mosse militari dell'intero esercito.

---

(2) Yi Yin: secondo la leggenda cinese, fu uno schiavo della dinastia Xia quindi conobbe molto bene la situazione degli Xia. Il fondatore della dinastia Shang lo nominò primo ministro e grazie a lui sconfisse la dinastia Xia..

(3) Jang Shang fu un grande saggio della dinastia Shang, poscia passò agli Zhou aiutando questi ultimi a rovesciare i primi.

INDICE

Presentazione 3

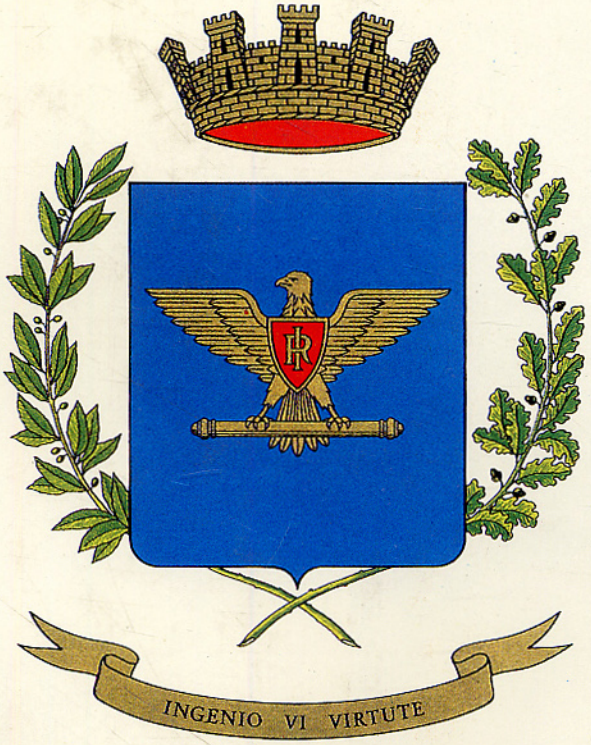
Prefazione 7

Introduzione 19

Premessa

La vita di Sun Zi 21
La storia del libro «L'Arte della guerra» 22
Il pensiero di Sun Zi 25
Perché ho tradotto «L'Arte della guerra» 30

I. Valutazioni strategiche 37
II. Operazioni belliche 40
III. La strategia dell'offensiva 43
IV. Disposizioni 46
V. Uso del potenziale 49
VI. Punti vulnerabili e punti invulnerabili 52
VII. La manovra 56
VIII. I nove variabili 60
IX. Il movimento delle truppe 63
X. Configurazioni del terreno 68
XI. Nove tipi di terreno 72
XII. Attacco con il fuoco 79
XIII. Spionaggio 81


INGENIO VI VIRTUTE